
ВСЕЛЕННАЯ WIZARDRY: ЛЕГЕНДА РОЛЕВОГО ЖАНРА!
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
COMPUTER GAMING WORLD
№03(22), МАРТ 2004
МОРСКОЙ ОХОТНИК
SPECIAL! МОЩНЕЙШИЙ ВОЕННО-МОРСКОЙ СИМУЛЯТОР ГОТОВИТСЯ К СПУСКУ НА ВОДУ!
Эксклюзивный материал!
FREEDOM FORCE STRIKES BACK!
FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH: МЫ ПРОЛИВАЕМ СВЕТ НА ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ ПО КОМИКСАМ!
TECH:
ТЕСТ: 12 ИГРОВЫХ МАШИН
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: ALBATRON PX875P PRO, LG SUPER MULTI DVD DRIVE GSA-4081B, LG FLATRON L1720P, SVEN MINI 4100
СДЕЛАЙ САМ: НАСТАИВАЕМ BIOS, СОБИРАЕМ QBIC
ЖЕЛЕЗЯЧНЫЕ ИСТОРИИ
НОВОСТИ
(game)land
ISSN 1683-4739
№03(22), МАРТ 2004


Акелла
WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC
ЖАННА Д'АРК
«Жанна д'Арк» - игра от создателя Capitalism и Seven Kingdoms - предоставит вам уникальную возможность поучаствовать в эпических сражениях на полях Франции XIV века. Что ждет Жанну? Триумф или бесславное поражение? Ответ зависит от вашей проницательности, таланта стратега, командующего, воина, умения избегать хитроумных ловушек и снарядить своих солдат лучше вражеских.
Уникальная смесь жанров. Action, RPG, стратегия - три в одном!
Игра легендарного Тревора Чана, создателя одних из лучших стратегических игр в мире.
Штурмы замков, командование постоянно растущей в численности армией и славное освобождение Орлеана, Парижа, да и всей Франции от английских захватчиков.
ENLIGHT
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2004 "Enlight"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла



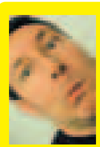
За свободу!

Я люблю людей в цветастых трико и не скрываю этого

ДЖЕФФ ГРИН ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

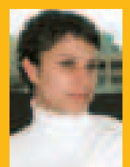
Быть взрослым дядей, который играет в компьютерные игры, — очень стыдно. Но быть взрослым дядей, который запоем читает (точнее, смотрит) комиксы, — стыдно вдвойне. Помнится, лет в 20 с небольшим мне почти удалось завязать с этой «детской» привычкой, но затем, после того как я сумел-таки заморочить голову одной несчастной женщине и убедить ее стать моей женой, я вновь вернулся к своему любимому занятию — поглощению бесчисленных книжек комиксов. И знаете, когда я все-таки оставил свои глупые, бессмысленные, а главное — совершенно бесполезные попытки быть взрослым и солидным, я впервые за много лет почувствовал себя по-настоящему счастливым. Спрятанный в глубинах моей души страстный фанат игр и комиксов вновь занял свое законное место, и на меня снизошли мир и благодать. Гуд бай, скучная взрослая жизнь! Хелло, Бэтмен!

Как же я скучал по комиксам все эти годы! Я не спорю, большинство выходящих сейчас рисованных новелл — полный отстой (равно как и большинство фильмов, телешоу, музыкальных CD и игровых журналов). Но если их созданием занимаются действительно талантливые сценаристы и художники — такие, например, как Алан Мур, Курт Бузьек, Стэн Сакай, Джефф Смит, — то они ничуть не уступают по своим художественным достоинствам другим, считающимся более «элитарными» видам искусства. Поэтому я призываю всех: не стыдитесь своей любви к комиксам и не стесняйтесь прилюдно их читать — ведь не стыдится же большинство людей того, что они смотрят идиотские пошлые «комические» телешоу с закадровым смехом для дебилов! Тем более что в одной из самых высокоразвитых стран мира — Японии — комиксы читают ВСЕ, ВЕЗДЕ и ВСЕГДА. Выше голову, фанаты!



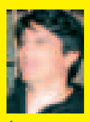
КЕН БРАУН
РЕДАКТОР

Многие утверждают, что Кен — внебрачный сын бывшего главреда CGW Джонни Уилсона и нашей бывшей журналистки Скорпии, но, к сожалению, наверняка знать это может только сама Скорпия, а она хранит упорное молчание. Тем не менее сам факт того, что Кен периодически хохочет точно так же грубо и вульгарно, как Джонни Уилсон, и любит старые DOS-овские RPG так же сильно, как Скорпия, кое о чем говорит...



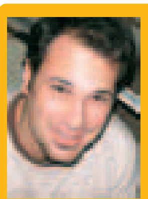
КРИСТЕН САЛЬВАТОРЕ
ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР

Одного взгляда на эффектную внешность Кристен достаточно, чтобы понять: эта дама любит пиво и тайком посещает кинотеатры, где демонстрируются откровенные фильмы. Хорошо еще, что она арахисовое масло не ест... А характер у нашей мамочки крутой, и лучше не попадаться ей под горячую руку — зашибет. Но мы все равно ее любим!



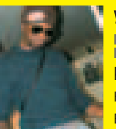
РОБЕРТ КОФФЕЙ
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕДАКТОР

Нас очень тревожит увлеченность Роберта Коффея крав мага — израильским боевым искусством, основанном на молниеносном выведении противника из строя. Три раза в неделю наш исполнительный редактор напряженно тренируется, обучаясь выкалывать людям глаза, бить их ногой в пах и ломать конечности... Опасаясь за свою жизнь, мы уже давно перестали перечить Роберту и на все его предложения отвечаем: «Конечно, Роберт! Превосходная идея!»



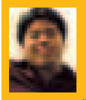
ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН
РЕДАКТОР РАЗДЕЛА PREVIEW

У Даррена нет машины. И, видимо, никогда не будет. Поэтому, кстати сказать, он и ведет раздел Previews — нам смертельно надоело возить его на всевозможные игровые презентации, пусть лучше сидит в офисе и занимается чем-нибудь полезным.



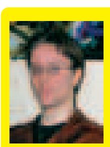
УИЛЬЯМ О'НИЛ
РЕДАКТОР РАЗДЕЛА TECH

Когда Уилл был тинейджером, перед ним встал выбор: поступать в лучший в стране университет или же в захудалый колледж, где пиво лилось рекой и учились туповатые, но симпатичные девицы без комплексов. Угадайте, что он выбрал? И если бы ему представился шанс начать жизнь сначала, он, несомненно, вновь с головой окунулся бы в разврат и пьянство. Молодец, парень!



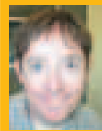
ДЖОННИ ЛЮ
ПОМОЩНИК РЕДАКТОРА

В какой-то момент жизнь Джонни из крутого подъема по социальной лестнице превратилась в не менее крутой спуск. Судите сами — он был популярной личностью в детском саду, президентом школьного совета, председателем выпускной вечеринки в своем университете... А теперь он — погрязший в играх фанат, который ничем не интересуется и ни с кем не общается. Вероятнее всего, лет в 50 Джонни переселится под землю, чтобы совсем не видеть солнца и не слышать голоса людей...



РАЙАН СКОТТ
РЕДАКТОР CD

Интеллигент с мягкими манерами, безропотный стажер, самый несчастный и униженный человек в редакции — вот кто такой Райан Скотт. Ему мало платят, его недостаточно ценят, его рабочее место постоянно перемещают из одной комнаты в другую, а он умудряется каким-то образом сохранять хорошее настроение и чувство юмора. Даже зло берет, честное слово... («Ничего, скоро наступит день моего гнева!» — Райан Скотт.)



РОБ ШУЛЬЦ
АРТ-ДИРЕКТОР

Это научно установленный факт: у Роба Шульца один глаз голубой, а другой — карий. Что бы это значило? Мы не знаем. Но мы знаем, что он периодически выходит из своей комнаты какой-то пошаренный, а потом из наших кошельков загадочным образом пропадают деньги. А когда он кусает свои пальцы, мы почему-то все хором гавкаем. И это очень странно...



МАЙКЛ ДЖЕННИНГС
ПОМОЩНИК АРТ-ДИРЕКТОРА

Эм Джей вполне добросовестно выполняет свои дизайнерские обязанности, но для нас совершенно очевидно, что работа в CGW — лишь временный этап в его жизни, прелюдия к тому моменту, когда он сможет, наконец, полностью отдаться своему истинному призванию — разведению овец. А как еще можно объяснить то, что когда Майкл думает, что его никто не слышит, он бормочет себе под нос что-то вроде: «Вот это будет жизнь... Смотреть, как собаки пасут овечек... Самому вязать себе свитера... Кушать бараньи отбивные... Как это прекрасно...»

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

03(22), март 2004

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквилицкая**
Фотограф **Елизавета Емельянова**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

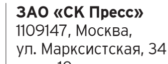
Издатель
Юрий Поморцев

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов





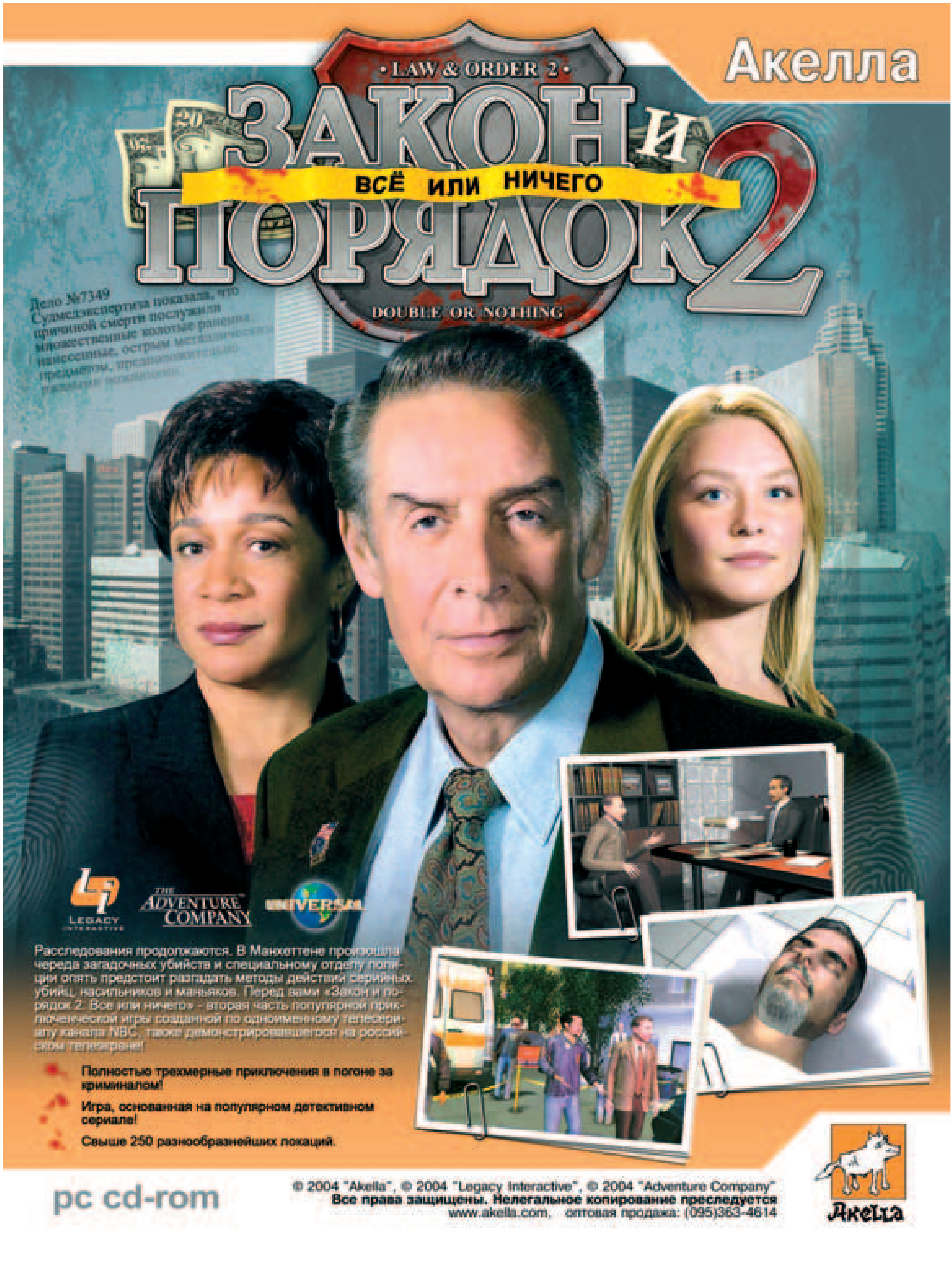
УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

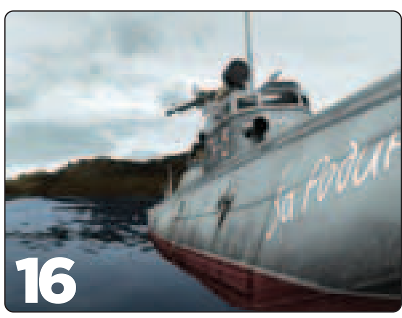
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная


Акелла
• LAW & ORDER 2 •
ЗАКОН И ПОРЯДОК 2
ВСЁ ИЛИ НИЧЕГО
DOUBLE OR NOTHING
Дело №7349
Судмедэкспертиза показала, что
причиной смерти послужили
множественные колотые ранения
нанесенные острым металлическим
предметом, предположительно
LEGACY INTERACTIVE
THE ADVENTURE COMPANY
UNIVERSAL
Расследования продолжаются. В Манхеттене произошла череда загадочных убийств и специальному отделу полиции опять предстоит разгадать методы действий серийных убийц, насильников и маньяков. Перед вами «Закон и порядок 2. Все или ничего» - вторая часть популярной приключенческой игры созданной по одноименному телесериалу канала NBC, также демонстрировавшегося на российском телеэкране!
Полностью трехмерные приключения в погоне за криминалом!
Игра, основанная на популярном детективном сериале!
Свыше 250 разнообразнейших локаций.
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2004 "Legacy Interactive", © 2004 "Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

Содержание

Март 2004 №03 (22)





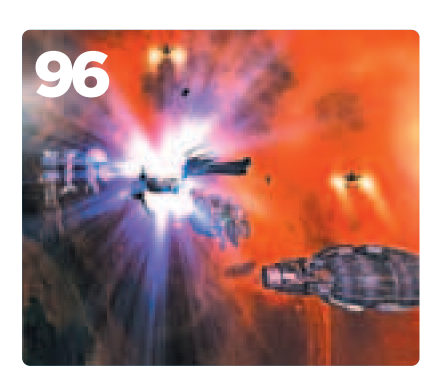







Акелла
Безумный таксист
Crazy Taxi 3
TM
EMPIRE
Hitmaker
SEGA
Люди вечно куда-то спешат, снуют по городу и днем и ночью... Они ловят такси, и оно доставляет их в нужное место. Вы как раз таксист, но, сев к вам в машину, пассажирам необходимо выдавать бумажные пакеты. Визг тормозов, рев двигателя - это несется безумный кабриолет сумасшедшего водителя, готового ради каждой секунды стереть в покрышки своих колес. Загорелись желанием погонять? Тогда мы представляем вам Crazy Taxi 3 - продолжение безумных погонь за деньгами под адреналиновый панковский саундтрек!
Гонки и днем и ночью.
Выберите одного из 12 сумасшедших водил и их машин!
Несколько интереснейших и, разумеется, сумасшедших мини-игр!
Akella

REVIEW















PREVIEW





Новости

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас

ТЕРРИТОРИЯ НОВОСТЕЙ

Все и сразу...

Sim inside

The Sims играют в SimCity



Весьма своеобразный plug-in сделали энтузиасты для пробитых фанатов *The Sims.* Нет, это не очередной набор хромированных унитазов или интеллектуальных холодильников — все гораздо хуже. Slice City предлагает своим виртуальным пользователям виртуальный же город наподобие *SimCity!* В редкого маразма плагин будут играть не сами хозяева коробок с *The Sims,* а их писающие подопечные. Круглые сутки по улицам виртуального мегаполиса ездят микроскопические авто, бродят прохожие, у причала покачиваются корабли, а наиболее активные граждане Slice City грозно потрясают кулачками, выражая свое недовольство засорением окружающей среды. Город растет вширь, пополняет казну за счет налогов и подвергается стихийным бедствиям по заказу своих электронных хозяев. Одним словом, все как у взрослых. Даже слишком. Maxis, ввиду оригинальности творения, позволила создателю плагина, Ситвену Арви, рекламировать свое детище на официальном сайте *The Sims.* Полагаю, следующим шагом будет соответствующее дополнение и для жителей Slice City, которые получат в свое распоряжение по домочадцу размером с молекулу, но с желаниями в руку толщиной.

Попроси меня сделать ЭТО

Konami внедряет управление голосом

Освоение новых способов управления виртуальными альтер-эго и транспортными средствами продвигается с неторопливостью улитки. Несколько лет прошло со дня анонса браслетов, транслирующих человеческие мысли в нули и единицы, но широкого распространения это чудо техники так и не получило. Самой прогрессивной в плане манипулирования объектами оказалась компания Konami Digital Entertainment, выпустившая демо-версию *LifeLine*, управляемую голосом. В качестве аватара — послушная девица по имени Рио, лихо реагирующая на команды «Бежать», «Стрелять», «Дать в глаз» и еще порядка ста тысяч (!) фраз и пяти тысяч слов. Весь этот лексикон необходим нашей подопечной для успешной защиты космической станции от агрессивной инопланетной живности. Ни с точки зрения увлекательности, ни в плане графики, пришедшей прямиком с дряхлой PS2, проект не представляет собой ничего интересного. Но не в этом дело. Владельцы микрофонов вряд ли обратят внимания на такие мелочи ввиду уникальной возможности лично пообщаться с красавицей Рио. Всем остальным желательно до марта, когда состоится релиз *LifeLine*, обзавестись любым аксессуаром соответствующей направленности.

Зомби за дверью

И снова об оживших трупах

Вслед за плохонькой экранизацией House of the Dead и прочими регулярно появляющимися поделками на тему очнувшейся кладбищенской живности студия The Zombie Squad планирует выпустить игру по мотивам фильма *The Dead Next Door,* вышедшего в далеком 1988 году. Сюжет игры примитивен как мозг обитателей, населяющих ее: в результате эпидемии неизвестного вируса, созданного безумными учеными, город заполонили зомби, убить которых можно специальными пулями с хитрой сывороткой, действующей на обычных людей с точностью до наоборот. Все. Спасать человечество от разумных трупов поручено некоему Кевину «Калибр» Либеру, семью которого, понятное дело, уничтожили все те же ожившие мертвецы. Демонстрировать красоты погоста будет движок AMP II Engine. Обещаны узнаваемые пейзажи, максимум закрытого пространства и набор редкого, но очень реального оружия, в который входят Jackhammer, XM8, Barret M98 и прочий нечасто использующийся разработчиками хлам. Когда выйдет это сверхоригинальное чудо — пока неизвестно. The Zombie Squad в данный момент заканчивает демо-версию для раздачи потенциальным издателям.

Mythica — уже миф

Microsoft покидает онлайн

Недавно руководство Microsoft Game Studios огорошило поклонников грядущего онлайнового проекта *Mythica* заявлением о том, что игру закрыли. В качестве причин Адам Уэлкс, менеджер студии, назвал несоответствие проекта возложенным на него целям. *Mythica* должна была стать новаторской MMORPG, но после изучения рынка MMORPG было принято решение закрыть разработку игры, распустить сотрудников и сократить свои усилия и финансовые вложения в жанр. Забавно слышать подобное, вспоминая недавнее разбирательство Microsoft с Mythic Entertainment, закончившееся после закрытия скандального проекта. Фактически таким образом софтверный гигант остается без онлайна вообще, продав все права на *Asheron's Call* ее же разработчикам и подарив игрокам исходники Allegiance. Вероятнее всего, силы компании будут сосредоточены на разработке Xbox 2 и онлайновой системы Xbox Live, а жалобы потенциальных фанатов *Mythica* останутся без внимания.

Trainz Divde

Auran поделила Trainz натрое

Популярность железнодорожного симулятора Trainz то ли слишком велика, то ли наоборот — совершенно никакая. В любом случае стремление разработчиков разделить проект на три части объясняется желанием заработать лишнего. Собственно *Trainz 2004* будет представлять собой привычную нам игру с включенным в нее адд-оном и прочими добавками. *Rail Simulator Pro* будет иметь четкий уклон в симуляцию, гордо размахивая приставкой next generation. Наконец, третья часть некогда цельного проекта соберет у экранов любителей экономической части функционирования железной дороги. Вполне возможно, что мы получим на выходе *MS Train Simulator* и *Railroad Tycoon* от одного разработчика и во вполне удобоваримом виде.

Гостеприимная Сахара

Игроизация экранизации Sahara

Поток игр «по мотивам», похоже, никогда не иссякнет. Литературные произведения уже давно отдали пальму первенства своим экранизированным коллегам. Однако в грядущем экшене *Sahara* от TKO Software, разрабатывающемся к премьере одноименного фильма Paramount Pictures, основой является вовсе не сама кинолента, а произведение Клайва Касслера. Книга (а за ней фильм и игра) рассказывает историю сотрудника Агентства по Морским и Подводным Ресурсам. Дирк Питт отправляется в Африку для выяснения причин заражения местности атомными отходами одной из местных АЭС. В итоге расследования выясняется, что кажущееся безобидным надругательство над природой на самом деле вызывает у аборигенов необратимые мутации, делая из человека безмозглого хищника. Для повышения интереса к банальному до посинения сценарию в игру вплетены работорговцы и раскрытие смерти Линкольна (он тоже был зомби?). Самое занятное во всей истории, что оригинальный ее автор не одобрил слепленный из обломков его произведения сюжет, подав в суд на компанию Crusader Entertainment, занимающуюся непосредственно съемками. Впрочем, вряд ли это остановит работу над экранизацией.

Хари Vaishvanara
Китайская культура сдает позиции Индии

Студия Menon Wave Systems вопреки сложившейся традиции лепить *Diablo*-клоны по мотивам китайских эпосов занялась разработкой RPG, основанной на древнеиндийских сказаниях. Правда, смысл самой игры от этого изменился мало. Vaishvanara предложит нам целый серпантин подземелий, энное количество зубастых харикришн и камасутр в качестве врагов и собственно богов, исполняющих роль боссов. Остальная информация, как и дата релиза, столь же таинственны, как и вся индийская культура.

Бесконечный день D
Digital Realty спускается на землю

Наряду с играми-компаньонами экранизаций и азиатскими hack'n'slash поделками не желает уходить со сцены и тема Второй мировой. Так, облизанная со всех сторон высадка в Нормандии, являющаяся, по всей видимости, самым значимым моментом для всего новосветского общества, получит вскоре еще одну реинкарнацию. Венгерские таланты из Digital Reality, подарившие нам *Imperium Galactica* и *Hegemonia*, занимаются разработкой более приземленного проекта с бесхитростным названием *D-Day*. Разработчики обещают изысканный внешний вид своего произведения, динамические тени, локальные повреждения объектов и прочие вкусности, в которые, учитывая предыдущий опыт Digital Reality, верится охотно. Демонстрировать красоты будут более 60 юнитов, околачивающихся в локациях трех компаний под музыку Тамаса Крейнера. Проверить честность венгров можно будет 6 июня с.г.

SimCity в опасности
Monte Cristo идет по стопам Maxis

Слава *Sim*-продуктов не дает покоя руководству Monte Cristo. Во второй половине года компания планирует заполнить полки магазинов своим видением того, как должен выглядеть симулятор жизни города (на сей раз средневекового). Простоту жизни под игом Инквизиции должна скрыть комплексная система экономики и военного дела. Разрабатываемый «с нуля» движок планирует продемонстрировать массу спецэффектов, изменение рельефа местности и, разумеется, развитие города и его жителей. Иными словами, нас ждет продвинутый *Stronghold*.

ForeverQuest
Пластическая операция на лице EQ

Sony Online Entertainment явно не желает расставаться со своим онлайновым первенцем. Выжатый и обсосанный со всех сторон *EverQuest* скоро получит подарок на свое пятилетие в виде серьезно измененного графического ядра, которое резко подружится с DirectX 9. Владельцам видеокарт, не имеющих понятия о последней версии DirectX, будет предоставлена скидка в $50-75 на продукцию компании eVGA, а точнее — линейки GeForce FX. Как ни странно, количество таких подписчиков невелико — всеголишь около четырех тысяч. Однако даже и этих уникумов Sony не желает упускать из виду. Да и сама акция вполне сойдет в качестве рекламы сердобольному издателю.

Крик с подозрением
Легальное нападение на офис Crytek

Бывший сотрудник компании Crytek, создателя перспективного шутера *Far Cry*, в качестве мести "накапал" в полицию Кобурга о том, что его недавние коллеги используют нелегальное ПО. Нагрянувшие в офис полицейские потратили три часа на «следствие», выяснив в итоге, что заявление «доброжелателя» было липовым. Оборудование студии во время рейда не пострадало, а разработка игры продолжается согласно графику.

Team 17 vs. Mithis Interactive
У Worms появится конкурент

Откровенно убогое продолжение серии *Worms* в

CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Painkiller
Unreal Tournament 2004

ДОПОЛНЕНИЯ:
МОДЫ ДЛЯ QUAKE III: ARENA
Afterwards
Custom
SuperHeroes Arena

ПАТЧИ:
Age of Mythology
Age of Mythology: The Titans
Vietcong Fist Alpha
Need for Speed: Underground
Halo: Combat Evolved
Star Wars: Knights of the old Republic
Massive Assault
Spellforce: The Order of Dawn

ИГРЫ ДЛЯ NOKIA:
Morhuhn Cart
Gold Miner
Jungle Commando
Jetski Bay
Forbidden Jungle

ИГРЫ ДЛЯ КПК PALM:
Puzzle Bobble
WordPop!
TwoPlay
Shattered Worlds
Space Combat
Pilldrop Lite

СОФТ ДЛЯ КПК PALM:
Time!
Colorize
SketchHand
AutoBye
Chambel's Film Guide

ИГРЫ ДЛЯ КПК POCKET PC:
Fox Hunting
Lines Gold
Kai-Bang
Log(Hic!)
Backgammon

СОФТ ДЛЯ КПК POCKET PC:
Booklib
Pencil Box
Today Wallpaper Pack
LogoLogin
PocketMVP

CD 2

ВИДЕО:
Battlefield Vietnam
Dead Man's Hand
Driv3r
The Egyptian Prophecy
Gangland
Ground Control 2: Operation Exodus
Kuma: War
Lagsters
Perimeter
Rayman: Arena
Ryzom
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
ShellShock: Nam '67
Star Wars: Battlefront
Syberia II

САУНДТРЕК:
Emperor: Battle for Dune

СОФТ:
Media Player 9 для Win9x/Me
Media Player 9 для WinXP/2000
Quick Time 6.5
DivX 5.11
WinRAR 3.2

ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 53.03 для Win9x/Me
ForceWare 53.03 для WinXP/2000
Catalyst 3.10 для Win9x/Me
Catalyst 3.10 для WinXP/2000
DirectX 9.0b

ОБОИ:
Armed & Dangerous
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
Lords of EverQuest
Secret Weapons Over Normandy
Soldner: Secret Wars
X2: The Threat

ГАЛЕРЕЯ:
Star Wars: Battlefront
Battlefield Vietnam
Knights of the Temple
Ground Control 2: Operation Exodus
Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth

КОНЦЕПТ-АРТ:
Armed & Dangerous
Wanted: Dead or Alive

БОНУСЫ:
Armed & Dangerous
Secret Weapons Over Normandy
Soldner: Secret Wars
X2: The Threat

скором времени обретет конкурента в лице аналогичной стратегии от Mithis Interactive. Обретя, наконец, издателя (Cenega Publishing), *Animal Planet* срочно переименовалась в *Creature Conflict: The Clan Wars*. Как следует из нового названия, ждать стоит войну нескольких видов животного мира. В свою очередь Team 17 анонсировала еще один проект со знакомым логотипом серии. Правда, это будет не *Worms 2.5D* на движке *Worms Blast*, а нечто имеющее слабое отношение к стратегии вообще. Остается надеяться, что хотя бы разработчики Creature Conflict окажутся более лояльны к игрокам, и их детище не постигнет судьба с треском провалившейся *Worms 3D*.

Серьезный Глеб

Симулятор «Победы» и московского метрополитена

Российские проекты на тему отечественной истории — далеко не редкость. Вот только до сих пор никому не приходило в голову ворошить период сталинского режима. Третий проект компании «Бука» и G5 Software посвящен именно этому отрезку истории СССР, а точнее, последнему году жизни И.В. Сталина. В 1952 году Генсеку исполнилось 72 года. Его соратники решают выхватить власть из цепких лап генералиссимуса, но страх слишком велик. Решено использовать для достижения цели необычное оружие дикой разрушительной силы. Главный герой — лейтенант Глеб Суворов — должен предотвратить задуманное хунтой, став попутно национальным героем. Для пущей реалистичности происходящего события будут разворачиваться преимущественно в реальных локациях: станциях московского метрополитена, Кремле, стройке МГУ и даже бункере Сталина. Оружие продолжает поддерживать иллюзию происходящего, предлагая на выбор лишь существовавшие в то время образцы, включая легендарный коктейль Молотова (а как насчет танков ИС и КВ?). В качестве основных «изюминок проекта» — управление поездами секретной подземной ветки 2Метро-2» и старушкой «Победой», организация пожаров и потопов. Наконец, NPC будут активно корчить рожи в ответ на действия тов. Суворова, используя животворящую программу LifeStudio. Полюбоваться на мимику соотечественников мы сможем лишь в конце этого года.

Принц™

Ubisoft спешит зарегистрировать торговые марки

Подбив итоги продаж своих последних проектов, Ubisoft поспешно объявила *XIII* и *Beyond Good & Evil* брендами и анонсировала продолжение *Prince of Persia*. Ответственность за игру будет возложена на отца *«Принца»* — Джордана Мечнера, столь удачно поучаствовавшего в разработке *PoP:TSoT*. Что же до *BG&E*, то иг-


Акелла
Blade & Sword
Клинок Доблести
«Клинок Доблести» - это уникальная смесь экшна и ролевой игры с ядерной досыпкой файтинга! Погрузитесь в мир Древнего Китая и сразитесь с полчищем демонов во имя добра и справедливости. Три искусных мастера восточных единоборств готовы к битве с темными силами. Кого из них вы
3 уникальных героя, 36 приемов кунг-фу, суперкомбо!
Свыше 40 уникальных уровней.
Надоели стандартные удары? Придумайте свои атакующие комбинации!
Как минимум 140 часов непрерывной игры, с реалистичной сменой времени суток!
Content Interactive
PIXELS
Акелла
© 2004 "Akella", © 2004 "Content Interactive", © 2004 "Pixels"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

ра, несмотря на свою привлекательность и недюжинное обаяние, собрала абсолютно смешную кассу. Однако Ubisoft, к счастью, не собирается сбрасывать со счетов свое крайне милое и душевное дитя, пытаясь привлечь покупателей снижением цены до символических $19.99 за коробку. Возможно, в случае повышения спроса на похождения Jade, появится и надежда на продолжение.

Casino for Kiddies
Недетский симулятор казино

Компании с говорящим названием Made By KIDDIES пришла в голову гениальная идея создать симулятор игрового заведения Лас-Вегаса. Разработчики обещают невиданные красоты в египетском стиле, общение с реальными и не очень посетителями, посещение расположенных там же магазинов и попытки вывода из строя соперников по игре. Набор развлечений не блещет оригинальностью: рулетка, покер, блэк-джэк и батарея «одноруких бандитов» на закуску. Для родившихся в рубашке предусмотрен титул Фараона и секретные комнаты (уж не для peep-show ли?).

Универсальный поединок
Universal Combat как имя нарицательное

Забавный скандал разразился между Дереком Смартом (Derek Smart), идейным руководителем и дизайнером серии *Battlecruiser*, и компанией Dreamcatcher Interactive. Начавшееся еще в ноябре разбирательство вокруг *Universal Combat* не собирается закругляться, получая все новые поводы для ссоры. Изначально претензии г-на Смарта заключались в недовольстве деятельностью менеджеров издателя, собиравшихся выставить недоделанную игру на магазинные полки еще в рождественские праздники. В качестве реакции на подобные действия Дерек пригрозил лишить игру технической поддержки, что для полуготового проекта было бы смертельно. Кое-как утряся одну проблему, Dreamcatcher создала еще одну, снизив стоимость коробки с игрой до $19.99 (между прочим, замечательная цена для откровенно специфических проектов серии *Battlecruiser*). В очередной раз возмутившись самодеятельностью издателя, амбициозный Смарт снова завел волынку про патчи и техподдержку. Руководство же Dreamcatcher ни в какую не желает возвращать изначальные $39.99, объясняя свою политику тем, что соотношение цена/качество в случае более низкой стоимости продукта будет оптимальным. В ответ на это адвокаты главного дизайнера настрочили ультиматум с требованием вернуть ранее установленную цену, пригрозив полным лишением издателя прав на продажу. В сложившейся ситуации хочется предложить многоуважаемым адвокатам хотя бы разок сыграть в детище своего подопечного, где кроме заявок на «лучший в мире космосимулятор» есть невероятное количество недочетов и нелепостей, явно не способствующих увеличению продаж, да еще и по цене в сорок условных единиц за коробку.

Название решает
Codemasters разрабатывает совершенное ралли

Недолго думая Codemasters наделила *Race Driver 2* длиннющим и жутко пафосным названием *TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator* и выдала официальный анонс проекта. Подкрепить столь вызывающий титул призваны дорогущие лицензии на марку *TOCA*, близкое к реальному управление, революционная модель повреждений, плотное использование инструкций DirectX и возможностей видеокарт последнего поколения и, разумеется, свыше трех десятков «непростых» машин. В число последних входит гоночный Ford, Jaguar XKR, Aston Martin и еще целое «полотенце» громких имен. Испытывать спорткары мы будем на полусотне трасс в 15 (!) видах состязаний и 31 чемпионате. Судя по столь захватывающему пресс-релизу, *TOCA Race Driver 2* может очень высоко задрать планку качества и внушить отставшим от жизни необходимость покупки руля.

Оз по-американски
Свихнувшийся волшебник Изумрудного Города

Запланированный на этот год шутер *American McGee's Oz* до сих пор не обзавелся ни одним доказательством своего существования. Однако это не помешало Walt Disney Pictures купить у мистера МакГи права на создание экранизации по мотивам игры. В паре с Jerry Bruckheimer Films студия Диснея запланировала аж целую трилогию, взяв в качестве исполнительного продюсера самого Американа. Очевидно, что ждать вразумительного фильма с прямым сюжетом не приходится. Болезненный мозг МакГи превратил Изумрудный Город в ад, где уже долгое время ведется война с применением магии и монстров. На месте остались лишь главные герои — свихнувшиеся Элли, Железный Дровосек, Трусливый Лев и Страшила. Сопровождать клиническую экранизацию будет плюшевый мерчандайзинг и... книги. Уже зимой Warner Books готовится выпустить первую часть трилогии. Похоже, что на фоне столь бурной деятельности до игрового проекта руки дойдут не скоро, и судьба *American McGee's Oz* надолго остается неизвестной.

Напился
Для тех, кто fast и очень furious

В ряду посыпавшихся с неба симуляторов уличного гонщика появилось творение никому не известной студии Juice Games. Целевая аудитория Juiced — поклонники стрит-рейсинга, Вина Дизеля и фильмов вроде *«Форсаж»*, *Biker Boys* или *Torque*. Следуя стандарту, заложенному *Need For Speed Underground*, в проекте будут фигурировать знакомые модели Honda, Toyota, Nissan, Mazda, Subaru и прочие авто, которые так любит тюнинговать продвинутая молодежь. Все 50 машин можно будет подвергнуть тотальному апгрейду, собрав в итоге «самую крутую тачку квартала». Помимо привычных соревнований мы увидим и ноу-хау Juice Games — так называемую командную гонку. Что действительно выгодно отличает творение молодых разработчиков от деревянной *NFSU* — реалистичная физика и грамотная модель повреждений. Релиз запланирован на грядущую осень.

Награда за лень
Странные призы от журнала Wired

Одним из самых интересных событий прошедшего месяца стало «вручение» призов играм и товарам народного потребления, не увидевшим свет в 2003 году. Lifetime Achievement Award заслуженно получила игра *Duke Nukem Forever*, скорым выходом которой нас пугают уже восьмой год. Последнее место в TOP10 отхватил проект RadioShark, девятое — Amiga OS 4.0 (операционная система для извращенцев). Дальше по нисходящей отметились: Wrist PDA от Fossil, чье первое появление на публике состоялось еще два года назад, HDTV — телевизор с жестким диском, RealPC — эмуляция PC для «Макинтошей», беспроводным SD-картам для Palm'ов и шутер *Team Fortress 2: Brotherhood of Arms*, если кто еще такой помнит. Наконец, в тройку лидеров вошла заумная консоль Phantom Gaming System, полностью оправдывающая свое название, *Fallout 3*, изредка подающий признаки жизни, а на первом месте оказалась, как ни странно, все та же Valve Software, но уже с *Half-Life 2*. Почетное первое место Valve получила благодаря трем переносам выхода *HL2* и упущенным исходникам, благополучно отодвинувшим релиз до грядущего апреля. Valve стоит поздравить со столь почетной наградой лишь за то, что ее сотрудникам удалось выхватить первое место у самого *DNF*, второй год подряд уезжающего домой с «золотом». Надеемся, что *HL2* не постигнет судьба легендарного проекта 3D Realms, и пьедестал почета вернется к своему заслуженному обладателю.

Убийца заказан на весну
Подробности о Hitman: Contracts

Несмотря на скорый выход, о продолжении истории Сорок Седьмого известно не так уж много. Не так давно наши чешские коллеги смогли проинтервьюировать одного из основателей IO Interactive — Якова Андерсена, выпытав несколько любопытных моментов о *Hitman: Contracts*. На сей раз действие не затронет чувствительных сикхов и пройдет мимо города Петра, плавно переместившись в Париж. Окончательно избавившись от влияния начальства, лысый мистер пытается заглянуть внутрь себя, окунув игрока в свои мемуары. Не исключено, что нам покажут второе лицо *Codename 47* — круглое, доброе и сострадающее своим жертвам. Уменьшившееся количество миссий разработчики обещают компенсировать повышенным качеством, что, помня о ммм... некоторой аркадности *Hitman 2*, будет очень кстати.



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА РОССИИ

Сумма технологий

вес 1.8 кг • толщина 23.8 мм • до 4.5 часов* работы без подзарядки • процессор Pentium® M до 1.6 ГГц • оперативная память DDR до 2 Гбайт • 14.1" ЖК монитор • видеокарта GeForce 4 Go 440 64 MB • комбинированный DVD/CDRW привод • поддержка беспроводной сети стандарта 802.11b

*с батареей повышенной емкости



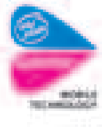
X10



Samsung X10.
Размер меньше, возможности больше!

Мобильная технология Intel® Centrino™ и другие передовые технологии нашли свое воплощение в Samsung X10. Это ноутбук нового поколения, идеально сочетающий исключительную мобильность и высокую производительность.





Дистрибьюторы:



Тел. (095) 455-5691



Тел. (812) 320-9080



Тел. (095) 730-2829
(812) 333-0111



Тел. (095) 777-777-5
8-800-200-777-5



Тел. (095) 795-0998



Тел. (095) 105-0700



Тел. (095) 742-0000

Розничные партнеры и реселлеры:

Аванта PC (095) 954-5422, **Армада PC** (095) 232-1375, **Артрон Компьютер** (095) 789-8580, **Белый ветер** (095) 730-3030, **Вобис** (095) 796-9208, **Глобалтек** (095) 784-7266, **Дестен** (095) 195-0239, **Дилайн** (095) 969-2222, **Индэл** (095) 784-7002, **Компьютер Маркет** (095) 500-0304, **Мир** (095) 780-0000, **Мобильные Советы** (095) 729-5796, **НИКС** (095) 974-3333, **СтартМастер - Москва** (095) 967-1510, **Роско** (095) 795-0400, **Citilink** (095) 745-2999, **Denikin** (095) 787-4999, **R-Style** (095) 514-1414, **ULTRA Computers** (095) 729-5244, **USN computers** (095) 775-8202

Intel®, логотипы Intel Inside®, Pentium® и Intel® Centrino™ – зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.

Впрочем, отказываться от самой большой части аудитории — каузалов — никто не собирается. *Hitman: Contracts* представит грамотное разделение по уровням сложности, охватив как обучающихся специальности киллера, так и профи. Многопользовательская игра по-прежнему не будет являться отличительным признаком серии — по словам самих же сотрудников IO Interactive, подобные проекты должны быть исключительно одиночными. Замученный до смерти движок Glacier обретет новую жизнь, демонстрируя отполированную физику, симпатичные модели, мягкий свет, «честные» отражения и прочие фокусы. Согреть теплом рук коллекцию смертоносного оружия мы сможем уже этой весной.
Сергей Жуков



КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

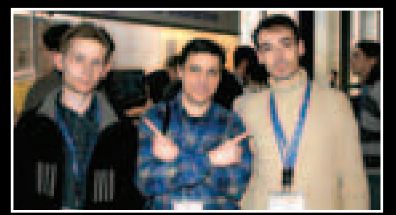
КРИ'2004: К работчиков

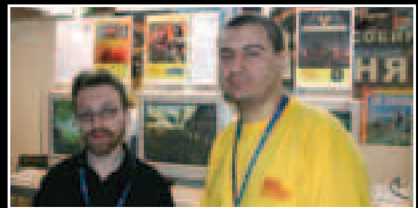
20-22 февраля в гостинице «Космос» состоялась вторая московская *Конференция Разработчиков компьютерных Игр*, или сокращенно *КРИ'2004*. Она проходила под знаменем успешного прошлогоднего дебюта мероприятия, проведение которого имеет все шансы перетечь в добрую традицию. На торжественном открытии 21 февраля (первый день был посвящен мастер-классам, проводимым специально для разработчиков приглашенными зарубежными специалистами) председатель оргкомитета *КРИ* Александр Федоров, а также представители спонсоров конференции (*Intel, ATi, Criterion, «Акелла», «1С», «Бука»* и др.) отметили масштаб конференции, сравнив ее с зарубежной *GDC (Game Developers Conference)*, и возросший интерес к ней публики. Выступающие подтвердили необходимость в подобного рода ежегодном событии и выразили надежду на то, что будущий год также соберет девелоперов и всех сочувствующих в рамках *КРИ*.

Специальными гостями *КРИ'2004* стали Джон Ромеро и Том Холл, действующие разработчики и бывшие сотрудники легендарной id Software, сказавшие немало теплых слов в адрес своих российских коллег.

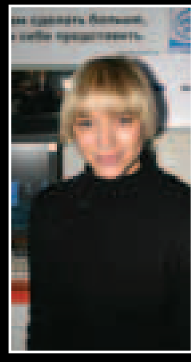
На стендах ведущих компаний производители игр могли познакомиться с достижениями конкурентов, журналисты — собрать необходимую информацию, а игроки — вдоволь насладиться грядущими хитами. Демо-версии *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (название было сменено по настоянию зарубежного издателя), *Perimeter, Far Cry* и других долгожданных шедевров соседствовали с совершенно новыми разработками, подчас поражающими своей оригинальностью (к примеру, *Flight of Fancy* от Gaijin Entertainment). Параллельно с основной экспозицией проходила спонсированная издательским домом *(game)land «Ярмарка проектов»*, на которой начинающим разработчикам предоставлялся шанс привлечь к своим творениям внимание коллег и издателей. В рамках проходивших семинаров профессионалы из крупных компаний рассказывали о технологических новинках и современных наработках в области игростроения, а также делились собственным бесценным опытом. Конференция завершилась вечером 22 февраля торжественным награждением победителей, прошедшим в необыкновенно зажигательной атмосфере, чему способствовал как ведущий телеканала МУЗ ТВ Андрей Разгуляев, проводивший церемонию, так и сами призеры. Подробности о *КРИ'2004*, интервью с Джоном Ромеро и Томом Холлом, а также список награжденных вы найдете в следующем номере. Сергей Еркин













онференция Раз-
компьютерных Игр





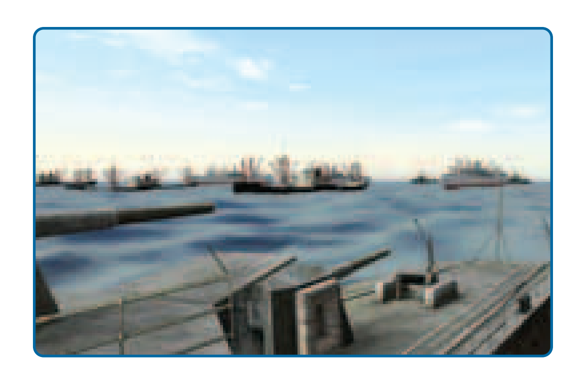
Наш собеседник

Сергей Белистов, руководитель проекта

Сотрудничает с «Акеллой» с середины девяностых. Сначала как внештатник — занимался мультимедийными энциклопедиями. Позже занялся уже непосредственно игровыми программами. Сначала *«Веком Парусников II»*, затем — *«Рыцарями морей»*. В прошлом – один из основателей и главный редактор легендарного мультимедийного игрового журнала *SBG Magazine* (выпускался во второй половине 90-х на CD).

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Акелла** ЖАНР: **Simulation** ДАТА ВЫХОДА: **осень 2004**

Морской охотник



Серьезный подход

Согласитесь, игр о малом флоте времен Второй мировой войны — да еще серьезных, по-настоящему реалистичных игр-симуляторов — не так уж много. На данный момент *«Морской охотник»* по праву считается одним из самых оригинальных российских проектов на эту тему. Его разработкой занимается «Акелла» — компания, известная созданием игр на «морскую» тематику. Во время нашего прошлого визита в «Акеллу» (результатом которого, как вы помните, стало первое в России интервью о долгожданных *«Корсарах II»*) мы дали себе слово познакомить наших читателей с новым игровым титаном от «волка, который никогда не промахивается».

CGW: Для начала традиционный вводный вопрос, без которого, впрочем, невозможно обойтись. Как родилась идея проекта «Морской охотник»?

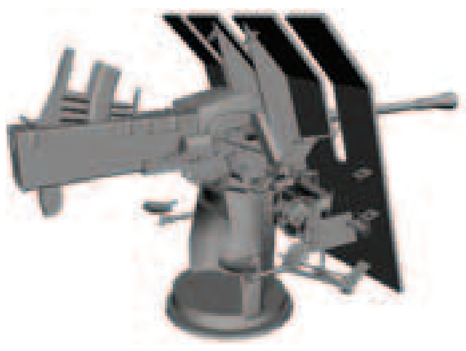
Сергей Белистов: Еще в 1999 году появилась идея сделать на технологии первых *«Корсаров»* более динамичную и, если так можно выразиться, более современную игру — в том смысле, что с современным флотом, а не с парусниками. А одной из самых интересных составляющих современного флота являются торпедные катера. Они очень быстрые, работая с ними, можно сделать кучу красивейших спецэффектов. Кроме того, они прекрасно подходят для того, чтобы воплотить одну из наших ключевых идей — создать проект, который будет идеально подходить как для любителей серьезных симуляторов, так и для тех, кто предпочитает играть в аркадки. Тогда, в 1999 году, мы сделали небольшой прототип-билд, где «главная роль» отводилась катеру PT 109 — на таком, кстати, служил Кеннеди. Изначально предполагалось, что в игре как раз будет освещаться война во Вьетнаме и американо-японский конфликт. Сделали большой японский корабль и этот самый PT 109. Стали искать заинтересованного западного партнера, но безуспешно. Проект отложили. Позже, в 2002 году, идею реанимировали, хотя и в несколько ином виде. И на основе новой технологии продолжили разработку. Кстати, в то время концепт игры очень сильно отличался от того, что мы имеем сейчас. Больше внимания уделялось рекам, а действие разворачивалось в Колумбии. Можно было играть за наркоторговцев или же за силы местной полиции, с этими самыми наркоторговцами борющейся.

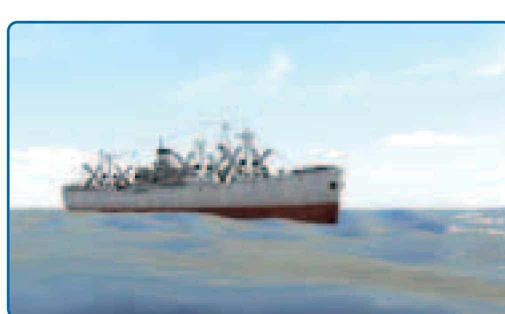
CGW: С чем связаны такие серьезные изменения в концепции? Сначала конфликт с Японией, потом Колумбия, а сейчас — Вторая мировая война.

СБ: В первую очередь — с рынком. На тот момент, когда принималось решение, стало очевидно, что тема Второй мировой подходила к своему пику. Еще не вышли, но уже были анонсированы многие громкие проекты. Соответственно мы сочли эту тему более перспективной и решили ее серьезно развивать.

CGW: Но проектов о Второй мировой более чем достаточно. Пусть *«Морской охотник»* и стоит несколько особняком — в силу своей необычности, — но все же конкуренция здесь весьма велика. Это вас не пугает?

СБ: С одной стороны, игр на тему Второй мировой очень много. Но с другой — «Акелла» преимущественно работает в очень узкой нише «морских» игр. И в данной отрасли конкурентов практически нет. Выходила *Enigma: The Rising Tide,* готовится к выходу *Silent Hunter 3* — но их сравнить с *«Морским охотником»* можно только условно. А









уж о торпедных катерах игр не было вообще и в ближайшее время не предвидится. Естественно, если не считать *«Морского охотника»*. Проект даже не стоит особняком — он уникален. Мы, как я считаю, очень удачно выбрали тему и антураж. Более того, *«Морской охотник»* может стать первой игрой в серии проектов о современном флоте. Сейчас мы разрабатываем тему малого флота, а позже, вероятно, перейдем на другой класс кораблей — миноносцы, эсминцы и так далее. Не исключено, что сюда также можно будет подключить морскую авиацию, то есть воплотить нашу старую задумку, которую мы в свое время серьезно обсуждали с «1С»: совместить игры вроде *«Ил-2. Штурмовик»* и *«Морской охотник»*, чтобы можно было играть по сети — кто-то, в зависимости от предпочтений, летает на самолете, кто-то — управляет, скажем, тем же торпедным катером. Пока эту идею воплотить не удалось, но в дальнейшем подобный вариант развития событий весьма вероятен.

CGW: Почему вы остановили свой выбор на москитном флоте? Помимо того, что это оригинально и действительно очень динамично.

СБ: Такого просто никто никогда не делал. Да раньше подобное, кстати, было практически и невозможно из-за низкого уровня компьютерного «железа». Например, такие эффекты, какие у нас есть сейчас, еще недавно создать было попросту нереально. У нас ведь катера, а значит — брызги, пенообразование, волны за бортом... Только сейчас реализация таких вещей стала возможна, потому нашу старую идею с катерами мы наконец-то смогли реализовать в полном объеме, как изначально задумывалось. Это было одной из причин того, что мы наконец-то решились на такой шаг — разработку игры, посвященную москитному флоту.

Второй и очень важный фактор — это то, что сражения больших кораблей обычно менее увле-



Команда

Команда разработчиков *«Морского охотника»*. В руках — раритетный чертеж одного из видов техники, используемых в игре. Таких ультраредких вещей у девелоперов накопилась неслабой толщины папка — к реализму и исторически корректному моделированию в «Акелле» подходят с особой тщательностью.













кательны. Потому что если на катерах и малых судах игрок может сам стрелять из пушки, целиться из пулемета, то на больших кораблях... Знаете, они ведь зачастую перестреливаются, находясь друг от друга на расстоянии в сорок километров. Процесс не очень интересный основной массе игроков. Фанатам-симуляторщикам — да, такие вещи интересны. Но мы не хотели ограничиваться лишь этой аудиторией. Тема же торпедных катеров совмещает в себе и простор для серьезной проработки, и серьезную симуляцию, и такую необходимую зрелищность.

CGW: Игра делается на новой модификации движка STORM. Можно поподробнее рассказать о возможностях, которые он предоставляет, кардинальных отличиях от предыдущей версии?

СБ: Основное отличие — это то, что появились динамические волны. То есть если раньше море — это была некая, скажем так, субстанция, которая влияла на корабли, но сами корабли на нее по-настоящему не влияли, то теперь можно менять саму «сетку» моря. Технология позволяет делать множество красивых эффектов. Например, взрыв снаряда рядом с судном — он создал очень сильную волну, на которой нас потрясло, сбились прицелы — да и вообще игрок почувствует, что его бросает из стороны в сторону. Это очень важный момент: когда катера идут группой, и ты попадаешь в след от проплывающего рядом катера — тоже начинает очень сильно качать. Главное, что, с одной стороны, это все очень красиво, а с другой — очень реалистично. В частности становится возможным просимулировать разные модели катеров, которые в зависимости, допустим, от водоизмещения на воде будут вести себя по-разному. Все это будет очень хорошо чувствоваться и добавит реализма.

CGW: То есть фактически, в отличие от тех же *«Корсаров»*, теперь появилась реальная физическая модель?

СБ: Да, реальная физическая модель воды, из которой следует реальная физическая модель поведения кораблей на воде. Приведу еще один пример. Корпус водоизмещает — его выталкивает вода — и с этим сразу связывается много разных приятных эффектов. При попадании в борт снаряда корабль может сильно накренить — так как один из отсеков затопило. Пушки, разумеется, не смогу стрелять так же хорошо, как раньше, не смогут повернуться в сторону врага — все-таки корабль накренился. А игрок сможет затопить какие-то другие, неповрежденные отсеки, с тем, чтобы выровнять дифферент и получить более устойчивую артиллеристскую платформу. И столкновения катеров будут очень хорошо проработаны — как наносимые повреждения, так и визуализация этого процесса.

CGW: В *«Морском охотнике»* потрясающие погодные эффекты, потрясающее небо. Можно об этих вещах рассказать поподробнее?

СБ: У нас была установка добиться в этом (да и не только в этом) фотореалистичности. Небо теперь многослойное, что было сделано для того, чтобы должным образом реализовать внезапные атаки авиации. Самолетов ведь совершенно не



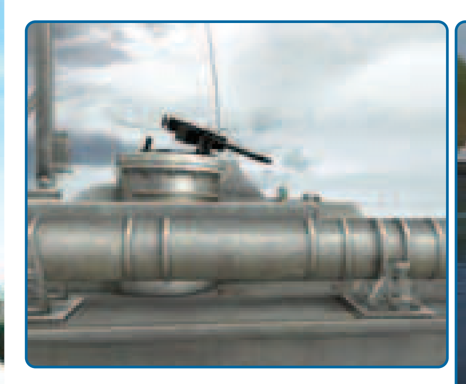


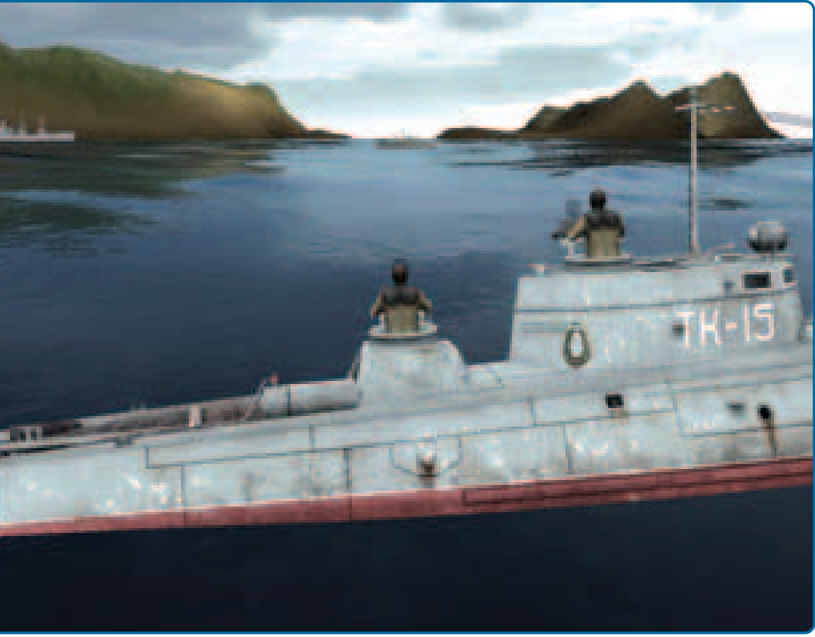
Таких людей нужно знать в лицо

Борис Юлин, историк-консультант

Более десяти лет проработал в должности историка-консультанта в методической лаборатории педагогического института (разрабатывал учебную литературу и методики преподавания истории). Четыре года параллельно работал в Госдуме (консультировал некоторых депутатов по вопросам военной реформы и военного развития). Почти три года проработал с Nival Interactive, принимал участие в разработке игр *«Блицкриг»*, *«Операция Silent Storm»*, а также некоторое время *«Блицкриг 2»* (разработка сценариев, военно-технические консультации, описания глав юнитов, участие в разработке геймплея). Сейчас участвует в разработке *«Морского охотника»* («Акелла») и *«Карибского кризиса»* (G5software).

Имеет публикации — книгу и ряд статей на военно-историческую тематику.





слышно. Катера совершенно жутким образом «рычат» — особенно нашего производства. Экипаж друг с другом-то говорить практически не может, не то чтобы еще самолеты слышать. Поэтому люди всегда следили за горизонтом, так как из-за низких облаков нередко выныривали самолеты. Кроме того, в «Морском охотнике» будут ночные миссии, волнения моря и все такое прочее.

CGW: Как будет реализована концепция, когда одна и та же игра придется по вкусу и ценителям реализма, и тем, кто хочет чего-то попроще?

СБ: Чтобы игра нравилась и любителям симуляторов, и поклонникам более аркадных видов игр, можно будет включать и отключать массу настроек. Реалистичную качку, забрызгивание, которое очень мешает целиться. Игрок волен отключить все те фичи, которые ему не нужны. И будет играть в *«Морского охотника»* в том виде, в котором он ему нравится.

CGW: Как вообще игрок сможет управлять катером?

СБ: Вы принимаете командование катером и получаете возможность контролировать каждого члена экипажа. Можете планировать атаки групп кораблей, торпедировать противника, сбивать самолеты из пулеметов, атаковать врага огнем из бортовых пушек... Причем можно не только «переключаться» в процессе, но и вообще управлять только кем-то одним. Потому как ваши «подчиненные», когда вы их не контролируете, поступают под начало искусственного интеллекта и начинают действовать совершенно самостоятельно.

CGW: Есть ли в игре режим кампании и как он выглядит?

СБ: Да, такой режим предусмотрен. Игрок, перед началом войны закончив училище, поступает на флот, повышается в званиях, постепенно получает доступ к новой технике. Кампания составлена таким образом, что охвачены все театры военных действий. Кроме одного — Черного моря. Черное море у нас будет в отдельных single-player миссиях. Это сделано для того, чтобы кампания выглядела более реалистично. В настоящей жизни экипаж редко переводили с одного фронта на другой. Но могли. В игре вообще будет много таких моментов, когда «в принципе не делалось, но могли». Совсем уж выдуманных из головы эпизодов нет.

Начинается все на Балтике — это в основном конфликты с финнами. Потом на Балтике действия прекращаются — блокада Ленинграда, немцы подошли слишком близко, флот выведен. Игрок переходит на северный театр военных действий — Баренцево море. А когда туда подходят наши, флот переводят обратно.

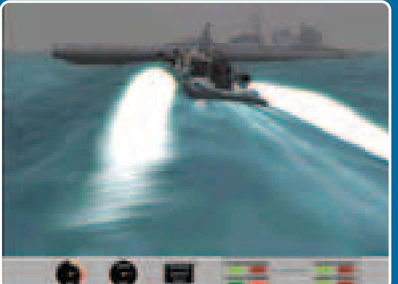
CGW: Сколько будет видов судов в игре?

СБ: Судов будет порядка десяти штук — это катера союзников, так как кампания подразумевает возможность игры только за Советский Союз. Примерно столько же будет судов, на которых мы плавать не сможем. А под «штуками» я подразумеваю базовые типы. А в рамках каждого типа может быть масса всяческих модификации, в основном зависящих от типов вооружения, которыми оснащены суда. Плюс самолеты — злейший враг катеров и кораблей. Их модели предоставлены 1C: Maddox Games.

CGW: Как будет выглядеть в *«Морском охотнике»* многопользовательский режим?

СБ: Точно пока неизвестно, каково будет максимальное количество человек, которое сможет участвовать в мультиплеере. Предположительно шестнадцать. Для того чтобы вокруг «Морского охотника» сформировалось прочное комьюнити, создавались целые флоты, эскадрильи, у нас есть ряд интересных особенностей. В частности, есть возможность создавать целые экипажи катеров. Экипаж может воевать против экипажа, флот против флота. Но это вовсе необязательно: хочет человек самостоятельно рулить целым кораблем — пожалуйста, хочет быть членом экипажа с четкой функцией — скажем, стрелять торпедами или из пулемета — пожалуйста. Плюс можно будет импортировать свои эмблемы кораблей, флаги дивизионов и так далее. Предполагается наличие достаточно большого количества разнообразных режимов: некая разновидность deathmatch, потом что-то вроде capture the flag. Возможно даже, что все миссии в игре можно будет проходить совместно с товарищами — то есть эдакий cooperative на одном катере. Чтобы, опять же, можно было создать целый экипаж судна и «отыгрывать» его. Отметим и то, что в мультиплеере разрешается пользоваться теми катерами, которые недоступны в кампании. То есть играть не только за Советы. **Сергей Лянге**





Пять лет тому назад

Именно так выглядел прототип «игры про торпедные катера» в далеком 1999 году, в сжатые сроки собранный на основе движка первых *«Корсаров»*. Как вы можете видеть, между первоначальными наработками по проекту и тем, что есть сейчас, разница колоссальна.

СУПЕРЭКСКЛЮЗИВ! Выдержка из дизайн-документа

Именно так должно выглядеть типичное сражение в «Морском охотнике»

22 мая 1943 года, 6 утра, район полуострова Рыбачий, Баренцево море.

В это холодное и пасмурное утро два катера типа А-1 — поставляемые в СССР по Ленд-лизу катера, разработанные фирмой «Воспер» — под командованием старшего лейтенанта Шабалина и старшего лейтенанта Сахарова покинули базу 1-го отдельного дивизиона торпедных катеров и отправились на задание по перехвату вражеского конвоя. По данным авиаразведки из порта Линахамари вышел небольшой вражеский конвой из двух крупных транспортов в охранении немецкого торпедного катера типа S-26, которые необходимо перехватить и уничтожить.

Подойдя под берегом к району предполагаемого нахождения противника, игрок сбросил ход, приказал сопровождавшему его Сахарову следовать за собой и стал курсировать вдоль берега в поисках следов вражеского конвоя.

Поднявшееся солнце пробивалось сквозь плотный слой облаков и по морю побежала солнечная дорожка. Видимость улучшилась, взымавшаяся за кормой волна отливала свинцовым блеском. Игрок, переключившись на мостик, вел катер и внимательно вглядывался в туманный горизонт, ища противника. И вдруг игрок слышит крик боцмана — «Слева по борту кильватерный след!».

Игрок увеличивает скорость и, укрываясь в тени берега, устремляется за врагом, Сахаров на втором катере не отстает. Обогнув ближайший мыс, катер начинает нагонять конвой, оставаясь незамеченным на фоне скал полуострова. Приказав второму катеру атаковать концевой транспорт, игрок прильнул к торпедному прицелу и, хорошенько прицелившись, выпустил торпеду по головному транспорту. Вылетев из торпедного аппарата, торпеда глухо шлепнулась в воду и устремилась в сторону врага, неся ему неотвратимую гибель. Почти в это же время пошла торпеда и со второго катера.

Тем временем на судах противника замечают катера и поднимают тревогу — звучит сирена, по кораблю забегали люди, орудия транспорта разворачиваются в сторону нашего катера и открывают ураганный огонь. Нарвались. Похоже, головным идет внешне неотличимый от обычного транспорта вспомогательный крейсер Krigsmarine (ВМС Германии) «Ганза». Шнельбот охранения покидает походный строй и, подняв тучу брызг на крутой циркуляции, выдвигается на перехват наших катеров.

Бам! Взрыв сотрясает корпус нашего катера, обдавая стоящих на мостике каскадом брызг. Это один из снарядов взорвался совсем рядом, подбросив катер взрывной волной. Вздымая громадные водяные столбы, 150-миллиметровые снаряды падают слева и справа от катера, бросая его из стороны в сторону и заставляя его постоянно маневрировать.

Переключившись на вид катера от третьего лица, игрок ловко лавирует между взрывами снарядов, постоянно меняя курс и скорость, не давая врагу пристреляться. Игрок облетает свой катер и видит, что находящаяся под управлением AI команда нашего катера открывает ответный огонь по неприятелю. Пенный след на воде от выпущенных торпед все ближе и ближе к транспорту, он пытается от них уклониться, но его скорость и маневренность недостаточны, чтобы совершить маневр и увернуться. Наконец одна из торпед настигает свою цель: раздается сильный взрыв в районе машинного отделения и вдоль борта, выше надстроек вздымается огромный столб воды, обрушиваясь на палубу и сметая с нее людей и грузы. На судне вспыхивает пожар, языки пламени вырываются из разлома в корпусе, густой черный дым начинает застилать все вокруг. Транспорт сильно кренится на правый борт и начинает медленно уходить под воду.

Не переставая маневрировать, игрок переключается с вида от третьего лица на место старшего матроса Федорова и берет на себя стрельбу из спаренного крупнокалиберного пулемета Браунинг. Выпустив очередь по приближающемуся шнельботу, игрок резко разворачивает катер и начинает двигаться в сторону своей базы под прикрытием береговых батарей. Переключившись на стоящую на корме автоматическую пушку «Эрликон», игрок открывает прицельный огонь по преследующему его шнельботу и приказывает делать то же самое следующему за ним ТКА-12.

Воспользовавшись тем, что шнельбот потерял скорость во время разворота, игрок один за другим посылает два снаряда в его небронированную рубку! Во все стороны разлетаются обломки, и противник начинает рыскать на курсе. Шнельбот теряет ход, но по-прежнему ведет огонь по «Височеру» из носового 20-миллиметрового автомата. Снаряды «рейнметалла», градом падая за кормой нашего катера, с каждой очередью ложатся все ближе.

Переключившись на мостик, игрок разворачивает катер и решает идти на перехват второго транспорта, избежавшего торпеды ТКА-12. Не переставая вести огонь по шнельботу, подпрыгивая на волнах и поднимая тучу брызг, наши катера стремительно нагоняют пытающийся ускользнуть транспорт.

Предвкушая скорую победу, капитан перестает маневрировать и на полном ходу начинает нагонять противника. Увлекшись погоней, игрок не заметил, что не потерявший огневую способность шнельбот развернулся и после нескольких очередей уже пристрелялся по нашему катеру. Да и транспорт стал бить точнее.

Громкий взрыв оглушил всех стоявших на мостике «Воспера». Один из снарядов с транспорта угодил в заднюю часть палубы, сильно покорежив ее — из пробоины торчат обломки шпангоутов и валит черный дым. На месте «Эрликона» виднеется груда искореженного железа, стрелок Петров убит... Оглушенный взрывом старший лейтенант медленно приходит в себя и, совершив сложный маневр, уводит катер ТКА-11 из-под обстрела. «Еще не поздно нагнать транспорт, еще можно выполнить приказ», — звучит в голове Шабалина. Тем более шнельбот полностью переключился на перестрелку с ТКА-12. Рассчитав торпедным прицелом необходимое упреждение, он с большой дистанции выстреливает последней торпедой вслед уходящему транспорту. Шансов попасть почти нет, но помогает то, что противник уже не ожидает атаки со стороны покалеченного катера и уходит по прямой, не маневрируя. Убедившись, что торпеда настигла врага, игрок ложится на обратный курс, курс на родную базу. Операция прошла успешно, миссия выполнена, но победа досталась дорогой ценой...





Freedom Force vs. The Third Reich — Серебряный и Золотой век комиксов в одном флаконе

Роберт Коффей

«ЛЮДИ Х» ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

ENERGY

ИЗДАТЕЛЬ: **Не объявлен** РАЗРАБОТЧИК: **Irrational Games** ЖАНР: **Strategy** ДАТА ВЫХОДА: **III кв. 2004**


-X MEN!

Вообразите ситуацию: в вашу неприступную крепость — один из немногих сохранившихся на Земле оплотов демократии и справедливости — приходит ваш старый друг и бывший коллега про Проекту «Манхэттен» и рассказывает, что ледяной злодей по имени Nuclear Winter сбежал из заключения, попутно похитив тело невероятного могущественного Time Master'а, и смылся с этим ценным трофеем на Кубу. Времени терять нельзя, — убеждает вас приятель. Вы должны срочно отправиться на Остров Свободы и остановить Nuclear Winter до того, как тот обрушит на человечество настолько жуткие неприятности, что о них даже говорить страшно...

Разумеется, после столь драматической преамбулы наш герой по имени Minuteman, вечно одетый в облегающий костюм цвета американского флага и треуголку и орущий по поводу и без повода: «За свободу!», дает волю взыгравшему в нем чувству патриотизма и вместе со своими могучими друзьями отправляется в очередной раз спасать мир...

Так начинается сюжет *Freedom Force vs. The Third Reich* — второй части великолепной «комиксовой» игры, признанной Лучшей Стратегией 2002 Года по версии *CGW*. И хотя до ее выхода остается еще немало времени, судя по рабочей версии, показанной нам разработчиками, это будет нечто потрясающее!

Страсти-мордасти

Ах, если бы только наш патриотичный, но — увы! — чересчур доверчивый Minuteman знал, что пришедший к нему в гости старый друг Чарльз Уилсон не был самим собой! Если бы Minuteman смог догадаться, что этот «друг» коварно манипулировал им, чтобы самому заполучить Time Master'а, вернуться в прошлое во времена Второй мировой и подарить фашистам секрет Энергии X, с помощью которой те создадут новую расу суперзлодеев!.. Если бы только Minuteman знал, что под личиной Чарльза Уилсона скрывался величайший нацистский преступник по имени Blitzkrieg!..

Как видите, во второй части *Freedom Force* мы имеем такой же «чисто комиксовый» несерьезный сюжет, что и в оригинальной игре, причем сторилайн продолжения, разумеется, будет более длинным и хитро закрученным, чем в первой серии. Начальные миссии, разворачивающиеся на невероятно красочной и колоритной Кубе и посвященные борьбе со злой волшебницей Red October, — это всего лишь завязка истории, по ходу развития которой Mentor отправит членов команды *Freedom Force* в прошлое, Alchemiss получит во сне странные сигналы от застрявшего между измерениями Manbot'а, а в финале герои сразят-

Прислужник зла
Shurale

Классический «снежный человек» — сильный и тупой. Верно служит своему хозяину — Nuclear Winter.



Не дайте дурацким бриджам и головным уборам ввести себя в заблуждение — перед вами элита супергероев!



Не смей называть меня Biggus Dikus!

Fortissimo заставляет музыку служить злу.

Для немецкого танка, преследующего супергероя, стены не помеха!

Супергерой Sky King

Летает под облаками и всюду, где находит фашистов, уничтожает их с помощью Акустического Удара (Sonic Boom) и спаренных пулеметов, прикрепленных к рукам.

ся с таинственной подземной расой. Вот такие дела… А кому сейчас легко?

Freedom Force vs. The Third Reich — это классический сиквел, сделанный по принципу «больше и лучше», — и речь идет, конечно же, не о повторном пережевывании содержимого первой части, а о совершенно новом, оригинальном контенте и новых возможностях. Главное концептуальное нововведение — появление в игре героев и злодеев т.н. «Золотого века комиксов». Дизайнеры явно черпали вдохновение в рисованных новеллах времен Второй мировой войны, главной темой которых была борьба супергероев с фашистами. Всего в игре, выход которой пока намечен на осень 2004-го, появятся шесть новых героев (по три из Золотого и Серебряного веков) и четыре новых суперзлодея, а общее число персонажей, включая рядовых прислужников зла (таких, например, как Eye of the Reich, представляющего собой гигантский глаз, стреляющий энергетическими лучами), составит примерно 25-30. И разумеется, у каждого нового героя будет собственная прикольная история, постепенно раскрывающаяся перед нами в виде серии картинок, выдержанных в стилистике соответствующего периода истории комиксов.

Лига выдающихся джентльменов (и леди)

Кто же они такие — герои Золотого века комиксов, и чем они отличаются от уже знакомых нам персонажей века Серебряного? Ну, прежде всего, эти леди и джентльмены — все как один беспощадные борцы с фашизмом, рыцари без страха и упрека, широко применяющие в своей практике хитроумные технические приспособления (гаджеты). Каждый из героев представляет одну из стран, воевавших против нацизма: Sky King с квадратной челюстью и реактивным двигателем за плечами — Америку, ироничный Black Jack — Британию, а непревзойденная фехтовальщица Trecolour — Францию. У всех персонажей имеются собственные, уникальные комплекты оружия и оборудования, к примеру, главный козырь Sky King'а — реактивный ранец, позволяющий ему летать и неожиданно атаковать противников сверху, а Trecolour выпускает врагам кишки с помощью острого как бритва меча, предварительно ослепив их бликами, отражающимися от его зеркально отполированного лезвия.

Соответственно новые злодеи, которые появятся в *Freedom Force vs. The Third Reich*, олицетворяют страны Нацистской Оси: мозгляк Blitzkrieg — Германию, Red Sun — Японию, а экспрессивный певец (да, да, бывший оперный певец, подвергнутый мутации) Fortissimo —



Супергероиня Green Genie

Озорная, непредсказуемая, очень опасная волшебница, предпочитающая сама в драку не лезть, а вызывать оборотней — двойников героев-союзников, — которые сражаются вместо нее.

Прислужник зла Kill-A-Rilla

Монстр, созданный Blitzkrieg'ом. Наполовину человек, наполовину обезьяна, причем от каждого родителя он унаследовал лишь самые худшие черты.

Супергерой Black Jack

Саркастический британский суперагент — непревзойденный карточный шулер, выдающийся изобретатель, член всемирной организации сопротивления, защищающей человечество от нацизма. Ослепляет врагов с помощью Fawkes' Flashers и добивает их обработанными кислотой игральными картами.

Tombstone обрушивает на врагов всю мощь своего гнева.

Италию. А как же Россия? — спросите вы. Увы, она сражается на стороне зла и представлена охваченным жаждой убийства монстром Nuclear Winter.

Между героями и злодеями Золотого века есть одно принципиальное различие: сверхспособности (powers) плохих парней основаны на использовании так называемой «Энергии Х», поэтому их боевые навыки намного более оригинальны (и эффективны!), чем у поборников добра. Например, Red Sun — это шесть персонажей в одном лице, причем каждый из них обладает собственными уникальными способностями, и когда кого-то убивают, оставшиеся в живых абсорбируют его powers; так что в конечном итоге вам предстоит поединок с одним, но ВЕСЬМА мощным противником, вобравшим в себя силу всех своих павших товарищей. Но зато хорошие парни, в отличие от плохишей, не заботятся о постоянно истощающемся запасе Energy X, поскольку применение их гаджетов и способностей не требует ее затрат.

А вот супергерои уже знакомого нам Серебряного века комиксов — как персонажи первой части Freedom Force, так и новички (мрачный мертвец Tombstone, шаман Quetzalcoatl и волшебница Green Genie) — пользуются Энергией Х и в этой связи вынуждены внимательно следить за ее индикатором. Впрочем, их мощнейшие powers с лихвой компенсируют зависимость от данного параметра. К примеру, восставший из могилы мститель Tombstone не только пассивно (т.е. без каких-либо затрат) испускает вокруг себя ауру страха, но и умеет вселяться во врагов, беря таким образом их под свой контроль. Кроме того, возможно Tombstone получит способность превращать павших противников в зомби, которые будут помогать ему в бою (дизайнеры Irrational Games еще не приняли окончательного решения

Герои Золотого века — беспощадные борцы с фашизмом, рыцари без страха и упрека, широко пользующиеся хитроумными техническими приспособлениями (гаджетами).

Великовозрастные любители КОМИКСОВ

Как известно, игры не появляются сами по себе, а придумываются и создаются некими людьми, которые зачастую, увы, так и остаются неизвестными широкой публике. В случае с *Freedom Force vs. The Third Reich* эти «таинственные незнакомцы» — продюсер и сценарист Кен Ливайн (Ken Levine) и ведущий дизайнер Дориан Харт (Dorian Hart). Оба они уже много лет являются страстными поклонниками комиксов. Говорит Кен Ливайн: «Мое первое знакомство с комиксами состоялось в раннем детстве. В местной библиотеке был толстенный сборник старых рисованных новелл про Супермена и Бэтмена — классики Золотого века комиксов — в твердом переплете. Я обожал эти комиксы, особенно мрачные истории про Бэтмена, где Джокер хладнокровно убивал людей с вечной улыбкой на своей гнусной физиономии! Поверьте, те комиксы имели довольно мало общего с Бэтменом, которого мы знаем по телешоу 60-х годов. Они были настоящими шедеврами!» Итак, какие же комиксы оказали наибольшее влияние на создателей *Freedom Force vs. The Third Reich?* Читайте и запоминайте!



Кен Ливайн

Пять любимых комиксов

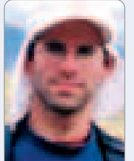
The Batman Adventures: Mad Love: Любовная история для психопатов. Идеальный домашний очаг в представлении Harley Quinn — это нечто!

Astro City: Потрясающий контраст величия героев и ничтожества людей, окружающих их.

The Fantastic Four: Первый выпуск *FF* стал настоящей сенсацией. А какую шикарную прическу носила там Invisible Girl!...

Claremont/Byrne's Uncanny X-Men: Пожалуй, это был первый комикс, персонажи которого воспринимались читателями как взрослые люди. Они давали торжественные клятвы, пили пиво, занимались сексом, да и страдали как-то по-взрослому.

Alias: Единственный комикс, в котором Luke Cage не говорит «Cripes!», когда он зол.



Дориан Харт

Пять любимых комиксов

Watch-men: Потрясающее сочетание мощного сюжета и рисованных образов открыло мне глаза на огромную изобразительную силу, заложенную в комиксах.

Sandman #4, Season of Mists: Мое первое знакомство с серией Sandman и вселенной Нейла Геймана. Больше всего мне понравилось в ней обилие божественных пантеонов.

Books of Magic, Vol. 3: Каюсь, я обожаю подобные вещи.

Fantastic Four, The Trial of Galactus: В этом комиксе действует самая крутая, на мой взгляд, команда супергероев.,

Sandman #10, The Wake: Потрясающая концовка одной из самых оригинальных и психоделических комиксовых серий. Кроме того, Чарльз Весс — мой любимых художник.

Супергерой Tombstone

Несправедливо обвиненный в убийстве жены, Натан Грейвс был осужден и казнен на электрическом стуле. Теперь его зовут Tombstone, он всегда ходит в маске и обладает поистине выдающимся способностями — даже на фоне других супергероев. Чего стоят хотя бы испускаемая им аура ужаса и умение вселяться во врагов (Ghostly Possession).

по поводу включения в игру данной фишки). В целом же, все новые персонажи получат весьма интересные и оригинальные powers — от клонирования союзников до превращения оппонентов в жаб.

К сожалению, герои, перешедшие во *Freedom Force vs. The Third Reich* из первой части, не смогут похвастаться какими-либо новыми умениями. И несмотря на многочисленные просьбы фанатов включить в игру возможность комбинировать различные powers — вроде Wolverine/Colossus «Fastball Special», — игровой движок по-прежнему физически не способен на это. Зато вы сможете прокачать персонажей оригинальной *Freedom Force* до более высоких уровней, поскольку эти герои вступят в игру, имея примерно 70% от своей полной силы. Кроме того, рукопашные бойцы (Minuteman, Man O' War и т.д.) получат небольшой бонус в виде множества новых интерактивных объектов, которые можно будет швырять во врагов и использовать в качестве импровизированных дубинок.

О новом и хорошем

Более высокая плотность интерактивных объектов на уровнях — прямое следствие апгрейда движка Gamebryo, в результате которого текстуры стали более детализированными, спецэффекты — более красочными, модели персонажей — более выразительными, а здания обзавелись внутренними






Опрокинуть и разломать на запчасти повозку с фруктами — это, конечно, никакой не подвиг, просто таким образом Minuteman демонстрирует нам технические возможности игрового движка.


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2003 ГОДА
DISCIPLES II
Восстание Эльфов
- «Лучший из всех вышедших аддонов к игре».
Журнал «Игромания»
©2004 «Strategy First Inc.» All rights reserved. ©2004 «Game Factory Interactive Ltd.» All rights reserved.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
WWW.RUSSOBIT-M.RU



интерьерами, выполненными в полном 3D. Вообразите, к примеру, ситуацию: во время боя стены окружающих домов обрушиваются, открывая их внутренние помещения и предметы обстановки. Или, допустим, какой-нибудь летающий злодей швыряет Minuteman'а с высоты, тот падает на крышу церкви, проламывает ее, и мы видим внутри алтарь и статуи. Хочу еще раз подчеркнуть — все эти нововведения носят отнюдь не декоративный характер, а самым непосредственным образом влияют на геймплей.

Кроме того, в игре появятся боевые машины — танки и другие железные монстры, — и членам группы *Freedom Force* придется с ними сражаться. Впрочем, мы очень надеемся на то, что герои тоже смогут садиться за штурвалы хотя бы некоторых машин и разворачивать их орудия в сторону врагов, но пока данная фишка находится еще в стадии обсуждения.

Самое же главное нововведение в боевой системе мы сможем наблюдать на экранах своих мониторов лишь опосредованно: речь идет о здорово поумневшем AI персонажей, которых отныне не нужно будет постоянно опекать во время боя. Герои научились самостоятельно и вполне разумно защищаться, а также рассчитывать свои силы — так что теперь можно не опасаться, что пока вы заняты схваткой на одном конце карты, ваших суперменов, находящихся на противоположной ее стороне, тихо перебьют. Более того, действия героев будут напрямую зависеть от их характеров, к примеру, вспыльчивость и непредсказуемость El Diablo станет реальным фактором геймплея, с которым вам волей-неволей придется считаться: будучи оставленным без присмотра, этот тип склонен ввязываться во всевозможные неприятности, причиняя вред не только самому себе, но и всей команде. Боевой интерфейс также подвергся серьезной переделке и стал значительно более удобным и логичным.

Стенка на стенку

Как вы помните, единственным серьезным недостатком оригинальной *Freedom Force* было малое количество мультиплеерных опций. К счастью, во второй части дизайнеры Irrational исправили ситуацию и включили в игру полноценный многопользовательский режим, который удовлетворит даже самых придирчивых фанатов.

Более того, не будет преувеличением сказать, что именно продвинутый multiplayer является самым главным нововведением *Freedom Force vs. The Third Reich*. В игре будет куча разнообразных многопользовательских модов, в которые можно будет играть как отдельными персонажами, так и целыми группами героев — стандартный Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill, а также два варианта режима Mayhem. В режиме Straight Mayhem

Вы просили красочных, масштабных, детализированных сражений? Вы их получите!

Супергерой Quetzalcoatl

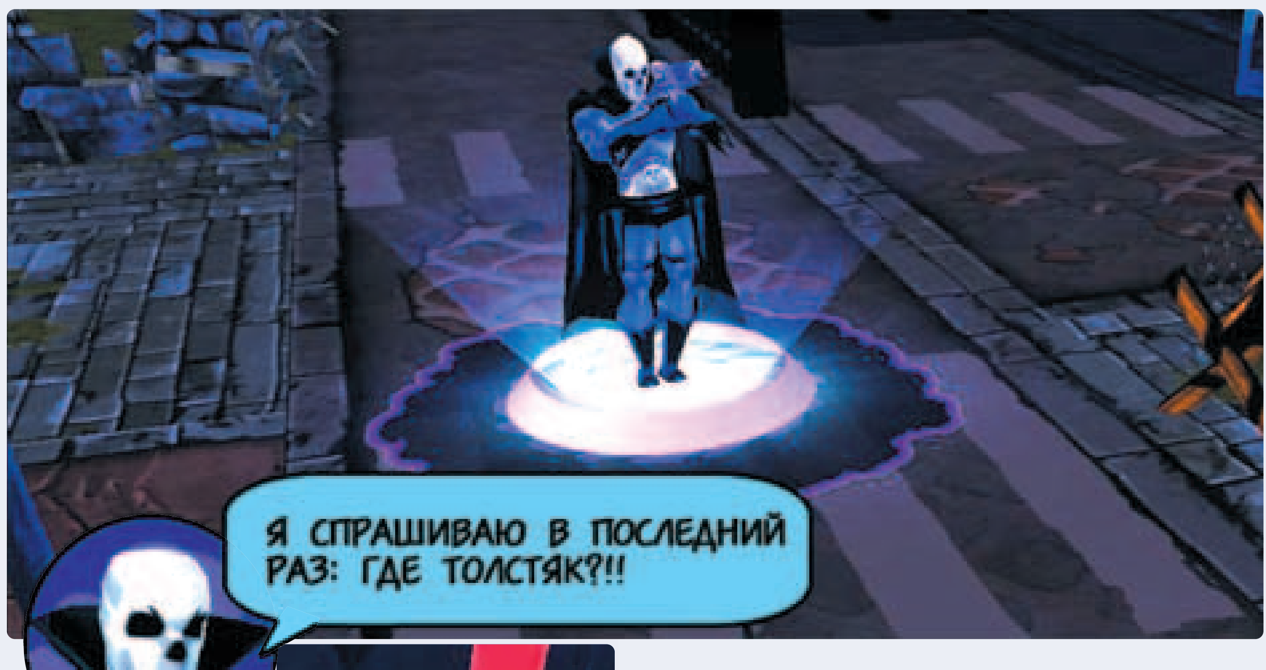
Ацтекский шаман — владеет энергией Солнца и благодаря способности Sacrifice может, пожертвовав собой, мгновенно вылечить всех остальных членов группы.

Суперзлодей Fortissimo

Жирный, умеющий летать итальянский оперный певец. Обладает ужасным баритоном и несносным характером. Парализует противников арией Song of Pain.

Суперзлодей Nuclear Winter

Главный злодей оригинальной Freedom Force. Во второй части обзавелся новыми, еще более грозными умениями — Snow Storm и Freezing Punch.



Суперзлодей Blitzkrieg

Вдохновитель и мозговой центр Рейха. Одержим идеей мирового господства. Обладает мощнейшими ментальными способностями. Крайне опасный тип.

схватки ограничены по времени, убитые герои немедленно воскрешаются, а побеждает тот, кто нанес противникам больше урона. В варианте Civilian Mayhem у каждой стороны есть определенное количество гражданских лиц, которых надо защищать от врагов, и выигрывает тот, кто перебил больше мирных граждан противника.

Кроме того, многопользовательский режим теперь можно будет запускать из самой игры (в первой части он запускался отдельно, что было очень неудобно), и разработчики планируют ввести функцию Update/Download, позволяющую одним кликом скачивать из Интернета обновления, а также новые моды, скины и т.д. А еще мы очень надеемся, что авторы включат во вторую часть инструментарий для изготовления самодельных модов и упростят невероятно трудоемкую процедуру добавления в игру нового контента — эти элементарные и общепринятые знаки внимания к геймерам со стороны разработчиков значительно удлинили бы срок жизни *Freedom Force vs. The Third Reich* на наших жестких дисках.

Мы очень ждем эту игру. Пожелаем же дизайнерам Irrational Games удачи!



Чтобы справляться с новыми, значительно более крутыми врагами, членам группы Freedom Force придется действовать сообща. Героям-одиночкам здесь делать нечего.



Радар

Гимн играм и геймерам

ПРОГНОЗЫ

10 самых ожидаемых игр 2004 года

Наши главные фавориты в нынешнем году

Если только вы (упаси, Боже) не являетесь упертым приставочником, то наверняка обратили внимание на то, что в последнее время PC успешно возвращает себе ранее утраченный титул наиболее продвинутой игровой платформы. Вообще предполагалось, что 2003-й станет «Годом PC» — ведь на осень был намечен выход *Doom 3* и *Half-Life 2*... Впрочем, прошедший год все равно получился на редкость удачным, а два вышеупомянутых суперхита были перенесены на нынешний, 2004-й, в течение которого должны выйти еще несколько десятков многообещающих проектов.

Мы счастливы сообщить вам, что выбор 10 самых ожидаемых игр 2004-го был для нас очень трудным и даже мучительным. Судите сами — как можно выбрать лучшие жемчужины из россыпи, где сверкают *World of WarCraft, Sam & Max 2, Medal of Honor: Pacific Assault, Operation Flashpoint 2, Quake IV, S.T.A.L.K.E.R., Tribes: Vengeance* и многие другие? Единственной игрой, которую мы с легким сердцем вычеркнули из списка, стала *Duke Nukem Forever,* поскольку она все равно не будет закончена до конца 2004-го.

Ждем ваших отзывов и «персональных хит-парадов» на нашем форуме по адресу: www.1up.com.

Half-Life 2, Valve Software

Вероятность оправдать надежды: 50 на 50

Для компании Valve прошедший год был, мягко говоря, не самым удачным — в силу различных обстоятельств все заявленные сроки выхода *Half-Life 2* оказались сорваны. Но с другой стороны, это нисколько не умаляет достоинств самой игры. Однажды дизайнеры Valve уже сумели потрясти игровой мир, и мы не сомневаемся, что на сей раз им это тоже удастся.

Battlefield Vietnam

Вероятность оправдать надежды: 50 на 50

Нам довелось ознакомиться с рабочей версией

ВНУТРИ



36 Sam & Max
Берегитесь, злодеи! Самая знаменитая парочка в истории жанра Adventure — пес Сэм и заяц Макс — вновь на тропе войны.



37 Игры — детям
Сайт Penny Arcade устроил среди своих читателей сбор электронных игрушек в пользу детской больницы в Сиэттле.

38 Приставка вместо PC?
Мы-то с вами совершенно точно знаем, что приставки НИКОГДА не заменят компьютер. Но, оказывается, в мире есть странные люди, отказывающиеся в это верить...


Half-Life 2


Doom 3


Battlefield Vietnam


Full Spectrum Warrior


Rome: Total War

игры, и она произвела на нас самое благоприятное впечатление — по целому ряду параметров *Vietnam* на голову превосходит *Battlefield 1942*. Тропические джунгли не только создают атмосферу, но и оказывают непосредственное влияние на игровой дизайн и геймплей. Графика великолепна, количество боевых машин — огромно, а в качестве музыкального сопровождения используются 17 песен эпохи Вьетнамской войны. Супер!

Doom 3

Вероятность оправдать надежды: один к двум

Противостояние *Doom 3* и *Half-Life 2* — это самая настоящая битва гигантов игрового мира. Несколько месяцев назад мы имели счастье лицезреть детище id Software — и было оно одновременно очень страшным и несказанно прекрасным. Другой вопрос — не окажутся ли традиционные пушки вселенной *Doom* слегка устаревшими в глазах современных геймеров? Все же выражаем надежду на то, что дизайн и геймплей *Doom 3* будут такими же замечательными, как и игровой движок.

Full Spectrum Warrior

Вероятность оправдать надежды: один к двум

Настоящий подарок для любителей тактических экшенов. То, что показали нам разработчики, было великолепно — продвинутый симулятор современного боя без занудного микроменеджмента. Единственная проблема заключается в том, что работающей PC-версии мы пока так и не видели...

Rome: Total War

Вероятность оправдать надежды: один к двум

Ничего подобного *Rome: Total War* мы не видели со времен *Civilization III*. Игра, без сомнения, станет новой вехой в эволюции глобальных стратегий. Эпические битвы, превосходная трехмерная графика, боевые слоны, осадные орудия... в *Rome* нашлось место даже служебным собакам! Репутация студии Creative Assembly, создателя двух предыдущих частей *Total War — Shogun* и *Medieval*, — безупречна, и мы с нетерпением ждем, когда же сможем повести в бой свои легионы!..

Battle for Middle-earth

Вероятность оправдать надежды: один к двум

Над созданием этой «RTS в Средиземье» работают дизайнеры, подарившие нам *Command & Conquer: Generals*. Помимо великолепной графики в число достоинств игры входят: нелинейная структура, продвинутый AI, а также возможность управлять как отдельными персонажами *«Властелина Колец»,* так и взводами юнитов и огромными армиями.

Unreal Tournament 2004

Вероятность оправдать надежды: один к двум

Судя по всему, игра действительно выйдет в 2004 году, и мы с нетерпением ожидаем новых, еще более кровавых боев в режиме Deathmatch, возвращения обожаемого нами мода Assault, а также возможности управлять новыми боевыми машинами. А еще должна выйти версия *Unreal Tournament 2004* для 64-битных процессоров, и нашим «железячникам» очень хочется поскорей опробовать ее в действии.


Battle for Middle-earth


The Sims 2


Unreal Tournament 2004


Freedom Force 2

The Sims 2

Вероятность оправдать надежды: один к двум

Взросление и старение Симов, передаваемая по наследству «цифровая ДНК», множество новых моделей поведения и предметов, радикально обновленный графический движок — все эти фишки позволяют с уверенностью предположить, что *The Sims 2* станет одной из главных сенсаций нынешнего года. И пусть т.н. «хардкорные» геймеры обзывают серию The Sims «попсой», — мы-то с вами знаем: эта игра хардкорна ровно настолько, насколько вы сами этого хотите, а за возможность контролировать абсолютно все аспекты геймплея она заслуженно причислена к классике стратегического жанра.

Sid Meier's Pirates!

Вероятность оправдать надежды: один к трем

Прогнозы по поводу новых *«Пиратов»* следует делать осторожно, т.к. пока мы не видели сколько-нибудь работоспособной версии игры, но ведь римейк классической стратегии 1987 года выпуска (и одной из лучших PC-игр всех времен и народов) делает сам Сид Мейер! Ждем и надеемся!

Freedom Force 2

Вероятность оправдать надежды: один к пяти

Мы нисколько не сомневаемся в том, что дизайнеры Irrational Games способны сделать по мотивам комиксов еще одну красивую, интересную и сложную игру жанра Strategy-RPG. Вопрос заключается в том, не потеряется ли неподражаемый юмор первой части *Freedom Force* при переносе действия в более ранний временной период — т.н. «Золотой век комиксов»? Сражаться с фашистами — это, конечно, здорово, но смогут ли они быть такими же смешными, как злодеи оригинальной игры? Мы очень на это надеемся...

Онлайновые RPG

Вероятность оправдать надежды: один к 500

Произойдет ли в нынешнем году долгожданная революция в жанре MMORPG? По-видимому, нет. Печальный опыт несостоявшихся «революционеров», таких как *Star Wars Galaxies* и *The Sims Online*, убедительно показал, что нынешний фаворит жанра — *EverQuest*, называемый еще «онлайновой золотой жилой», — намного прочнее сидит на своем троне, чем многим хотелось бы. Все большие MMORPG, выходящие в 2004 году, отягощены целым рядом потенциальных проблем, зачастую весьма серьезных. *City of Heroes?* Игра без ограбления трупов врагов, без возможности играть за злодеев и без ограничений на рост... *Ultima X: Odyssey?* А вы в курсе, что для нового поколения геймеров слово *«Ultima»* несет скорее отрицательный смысл — после выхода отстойной *Ultima: Ascension... Matrix Online?* Вы захотите играть в ЭТО после просмотра двух последних серий фильма?.. В итоге остаются всего два реальных претендента — *World of WarCraft* и *EverQuest 2* — и то лишь потому, что мы прекрасно знаем, что из стен Blizzard всегда выходят только продукты экстракласса, а авторы *EQ2* не будут ничего принципиально менять в уже принесшей им славу и богатство формуле. Так что, повторимся, никаких особых прорывов, потрясений или революций в жанре MMORPG в этом году не ожидается.



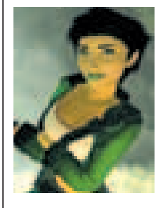
Хороший, Плохой и Злой

Новости и комментарии с Дикого Запада



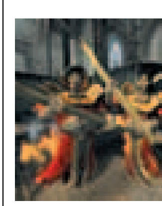
Хороший
Студия Turbine выкупила лицензию на *Asheron's Call 2*

Большая победа «малого игрового бизнеса». Компания Turbine Entertainment выкупила у корпорации Microsoft права на созданную ею же игру *Asheron's Call 2*, гарантировав таким образом, что полюбившаяся многим игра и дальше будет расти и развиваться, а не закроется вдруг из-за каприза какого-нибудь богатого дяди. А поскольку параллельно с поддержкой *Asheron's Call 2* Turbine Entertainment занимается еще разработкой *D&D Online* и *Middle-Earth Online*, мы обещаем пристально следить за дальнейшими успехами этой многообещающей MMORPG-студии.



Плохой
Плохие продажи хороших игр

Данное явление, конечно, нельзя однозначно назвать «плохим», но все-таки оно нас огорчает и даже вгоняет в депрессию. В январе продажи двух лучших игр 2003 года — *Prince of Persia: The Sands of Time* и *Beyond Good and Evil* (обе изданы Ubisoft) — оказались настолько низкими, что руководство компании было вынуждено радикально снизить на них цену и отказаться от всех планов по выпуску продолжения *Beyond Good and Evil*. По всей видимости, главной причиной низких продаж стало то, что Ubisoft выпустила игры на рынок в самый разгар рождественского «бума релизов». Увы.



Злой
Новые кражи кода незаконченных игр

Похоже, утечки незаконченного игрового кода в Интернет становятся плохой традицией. После потрясшей весь игровой мир кражи исходных кодов *Half-Life 2*, приведшей к переносу даты выхода игры, в январе из студий разработчиков были украдены незаконченные версии *Painkiller*, *S.T.A.L.K.E.R.* и World *of WarCraft*. Господа хакеры, неужели вы не понимаете, что это отнюдь не смешно, а главное — никому не нужно? Господа геймеры, не поощряйте воровство, не скачивайте у хакеров незаконченные версии игр! Лучше купите *Beyond Good and Evil* — вы получите намного больше удовольствия, гарантируем.

Я чувствую себя очень неуравновешенно!

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Sam & Max: Freelance Police

Смотри, Сэм! Здесь совершается страшное преступление!

У вас проблемы с тварью, топчущей ваши посевы? Вас беспокоит злобный тип, живущий на Луне? Вас достали обезьяны, оскверняющие священный храм? Утешьтесь, мерзавцы будут наказаны — в игре *Sam & Max: Freelance Police*. Эта сумасшедшая парочка придет на помощь и сурово покарает все зло, встреченное ею на пути.

Придуманные Стивом Перселлом (Steve Purcell) безбашенные персонажи популярного комикса — Сэм («пес-полицейский») и Макс («сверхдинамичное зайцеподобное существо») — этакие «вольные художники», идейные борцы со злом, безжалостно наказывающие негодяев (и вообще всех, кто попадается им под горячую руку) в соответствии с собственными, весьма, кстати сказать, нелогичными понятиями о справедливости. Вышедшая в 1993 году адвенчура *Sam & Max Hit the Road* сумела совместить фирменный юмор комиксовой серии с классическим геймплеем тогдашних квестов от LucasArts, и, по словам разработчиков *Freelance Police*, новая часть приключений Сэма и Макса будет выполнена в том же самом стиле, что и оригинал.

Шесть преступлений, которые необходимо раскрыть, 19 постепенно становящихся доступными мини-игр, а также всевозможный бонусный контент, который можно будет скачивать из Интернета, — разве это не здорово? Кроме того, действие новой игры будет разворачиваться в полностью трехмерном мире!

Знатоки комиксовой серии *Freelance Police* встретят в игре множество ссылок на события рисованного оригинала. Большинство миссий так или иначе связано с сюжетами отдельных эпизодов комикса, а еще в игре появятся некоторые второстепенные персонажи, например, сумасшедший сосед Сэма и Макса детектив Флинт Пейпер... Мы очень рады долгожданному возвращению Сэма и Макса и нисколько не сомневаемся в том, что *Freelance Police* станет хитом. Выход игры намечен на лето. **Райан Скотт**

Сумасшедшая парочка придет на помощь и сурово покарает все зло, встреченное ей на пути.

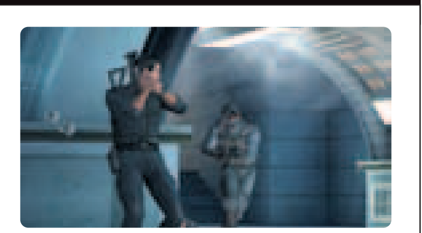
Уголок приставочника

Игры, которые не грех позаимствовать у младшего брата

Мы живем не в вакууме. Как ни больно это признавать, но в мире есть хорошие игры, вышедшие только на приставках. В этом месяце наш выбор:

James Bond 007: Everything or Nothing, Electronic Arts (Xbox, PS2, GC)

Компьютерный дебют Джеймса Бонда получился, мягко говоря, неудачным, однако на приставках существует довольно много неплохих игр про бесстрашного суперагента. Последний релиз стал, пожалуй, самым масштабным и амбициозным проектом за всю историю «консольной Бондианы». Главным достоинством этого стелс-экшена от третьего лица является аутентично воссозданная атмосфера кинофильмов про агента 007. Дизайнеры не пожалели сил и средств на драматичные ракурсы, периодически демонстрируемые «умной» камерой; сюжет игры написал



тот же самый человек, что был сценаристом *GoldenEye*; а кроме того, в *Everything or Nothing* засветились многие популярные актеры — Уиллем Дефо, Пирс Броснан, Хейди Клам и т.д. Но больше всего нас порадовали гоночные уровни, созданные группой дизайнеров, принимавших участие в разработке *Need for Speed Underground*.

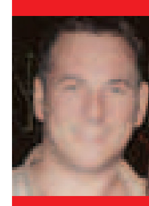
Даррен Глэдстоун

Также достойны внимания: *Ninja Gaiden (Xbox) и Wrath Unleashed (PS2/Xbox).*

Мнение фанатов

Комментарии геймеров, встреченных нами на улице

Ваша любимая игра 2003 года?



Майкл Хаваш, ХЬЮСТОН, ШТАТ ТЕХАС

Battlefield 1942 — в течение года этот онлайновый шутер постоянно совершенствовался, к нему выходили пользовательские моды и официальные add-оны. Я люблю *BF1942* за непревзойденный мультиплеер, равного которому сейчас не может предложить ни одна другая сетевая игра. На втором месте: *Call of Duty*.



Аарон Ко, САН-ФРАНЦИСКО, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ

Final Fantasy XI — я подсел на эту игру после того, как во всеуслышание поклялся, что никогда больше не буду играть в MMORPG. Но, как известно, человек слаб — вот и я не смог устоять перед искушением окунуться в онлайновую версию мира *FF*...



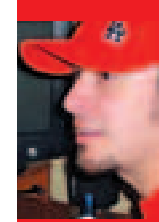
Ариэль Селесте, ОКЛЕНД, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ

Call of Duty. Инновационный геймплей и кинематографичность происходящего перевернули мои представления о жанре «военных шутеров». Ничего подобного воссозданной в *Call of Duty* обороне Сталинграда я раньше просто не видела.



Маркус Айкенберри, ПОРТЛЕНД, ШТАТ ОРЕГОН

Star Wars Galaxies — мой фаворит в прошедшем году. В отличие от многих других я не лез из кожи вон, чтобы стать Джедаем, а просто играл в свое удовольствие.



Сет Уэлч, ДЕЛИ, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ

Однозначно *Call of Duty*. Оборона Сталинграда — потрясающие, ни с чем не сравнимые впечатления... Одна винтовка на троих и, конечно же, она достается не вам — а значит, нужно ползти к ближайшему трупу, чтобы раздобыть оружие...





БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Геймеры — в помощь больным детям

Сайт Penny Arcade подарил детской больнице множество игрушек и море радости...

В нынешнее Рождество белобородый дед в красном кафтане получил неожиданную поддержку со стороны геймеров, собравших подарки для Детской Больницы Регионального Медицинского Центра в Сиэтле.

Джерри Холкинс aka Tycho и Майк Крахулик aka Gabe — владельцы популярного игрового сайта Penny Arcade (www.penny-arcade.com) — организовали среди своих читателей сбор игрушек для Детской Больницы в Сиэтле под девизом *«Игры — детям!»*, и ответная реакция геймерской братии превзошла все ожидания.

«Это было просто потрясающе, — рассказывает Майк Крахулик (Mike Krahulik), главный художник сайта. — Наши читатели оказались невероятно щедрыми дарителями. В общей сложности мы собрали игрушек и денег на сумму в 175 тысяч долларов. Поверить невозможно!»

Одной из причин начала акции «Игры — детям!» было желание игровой общественности дать отпор ханжам и демагогам, поднимающим в прессе громкий вой по поводу пресловутой «вредности» игр всякий раз, когда какой-нибудь псих совершит преступление со стрельбой и трупами.

«Создается впечатление, что газеты и телевидение будут вечно культивировать в обществе миф о том, что все геймеры — это бомбы замедленного действия, только и ждущие подходящего момента, чтобы взорваться, — написал Майк Крахулик в своей статье, опубликованной на сайте Penny Arcade. — Но я-то прекрасно знаю, что геймеры — отличные ребята. Мы — самые обычные люди, которые просто любят играть в игры».

Майк Крахулик и Джерри Холкинс (Jerry Holkins) надеются, что акция *«Игры — детям!»*, с одной стороны, станет ответом геймеров на негативный ажиотаж, раздуваемый СМИ, а с другой стороны, принесет реальную пользу больным детям. «Некоторые из пациентов Детской Больницы находятся в очень состоянии, и если дать им Game Boy, то это сразу же поднимет их настроение», — уверен Майк Крахулик. А еще и его, и Джерри Холкинса до глубины души тронуло то, как горячо геймеры поддержали их благотворительную акцию.

«Нас потряс столь массовый отклик наших читателей. Ведь мы рассчитывали собрать игр на пару тысяч долларов максимум», — говорит Майк Крахулик.

Детская Больница в Сиэтле, где ежегодно проходит лечение 190 тысяч детей, была искренне благодарна геймерам за такую поддержку. «Мы выражаем сайту Penny Arcade и сплотившемуся вокруг него онлайновому сообществу нашу глубочайшую признательность за подарок, который они сделали нашим маленьким пациентам», — говорит Ким Корте (Kim Korte), главный детский врач больницы. Ким Корте заверил нас, что подарки будут раздаваться детям в течение всего года, кроме того, будет создана игровая комната при больнице, а часть игр будет распределена между амбулаторными клиниками и локальными медицинскими центрами региона.

Если вы еще не слышали об акции *«Игры — детям!»* и поэтому не смогли принять в ней участие в прошлом году, у вас есть шанс сделать это в нынешнем. Тем более что владельцы Penny Arcade планируют расширить масштаб своей благотворительной деятельности и сделать аналогичные подарки еще нескольким больницам. Молодцы, Tycho и Gabe! **Марк Эшер**

Проверка объективности рейтингов

Сравнение рейтингов, выставленных играм ведущими журналами и сайтами

Игра	CGW	Страна Игр	PC Игры	НИМ	Игромания	AG.ru	GameSpot	1UP.com	GameRankings.com
C&C Generals: Zero Hour	7.0	7.5	—	—	8.5	8.0	8.0	—	8.0
Contract J.A.C.K	4.0	—	2.5	—	8.0	5.1	6.0	4.5	6.0
Final Fantasy XI	8.0	—	—	—	—	—	7.5	—	8.0
Freedom Fighters	7.0	7.5	—	8.0	8.0	8.0	9.0	7.0	7.0
Railroad Tycoon 3	9.0	—	—	7.6	7.5	—	8.0	—	8.0
Star Wars: Knights of the Old Republic	10	9.0	8.5	9.2	—	8.7	8.0	8.5	9.0

TECH

Close N Play

Говорят, приставок для PC-игр не бывает...

Среди компьютерщиков всегда считалось, что принцип «plug and play» (т.е. «вставил диск — и играй»), отлично работающий на приставках, к PC-играм в силу их специфики абсолютно неприменим. Однако недавно выяснилось, что нашлись люди, опровергшие данное утверждение. Речь идет о компании под названием DISC, которая запатентовала технологию, позволяющую вставить любую Windows-игру в специальную приставку — и мгновенно начать в нее играть. А патчи и обновления будут скачиваться по модему или через выделенную линию по ночам, когда геймер сладко спит.

Консоль для PC-игр, получившая название *DISCover,* — это закрытая (т.е. не поддающаяся апгрейду) игровая система, являющаяся одновременно мультимедиа-центром, на котором можно проигрывать DVD, CD и музыкальные файлы. Если судить по электронной начинке, то *DISCover* — это компьютер, но компьютер, на котором нельзя настраивать параметры Windows или лазать по Интернету. Предназначение данной машины — открыть PC-игры для самых широких геймерских масс, сделав данный процесс (включая мультиплеер) быстрым, удобным и общедоступным — без нудных, требующих специальных знаний, процедур инсталляции, настройки, установки драйверов и т.д. и т.п.

Компания DISC уже лицензировала изобретенную ею технологию фирмам Apex и Alienware, и предполагается, что их первые приставки поступят в продажу до конца нынешнего года. Обе модели будут поддерживать клавиатуру, мышь, контроллеры USB и средства выхода в онлайн (Ethernet и модем). 400-долларовая консоль от Apex будет нести на борту процессор Pentium 4-1.4GHz и видеокарту NForce. Что касается игрушки от Alienware, то на ней будет установлен процессор AMD FX-51, 1GB памяти и видеокарта Nvidia GeForce 5950 Ultra (ориентировочная стоимость и дата начала продаж пока неизвестны).

Инженеры DISC тесно сотрудничают с группой Enabled Devices корпорации Microsoft и службой GameSpy, т.к. приставка будет заточена под операционную систему Windows XP и мультиплеер через GameSpy. Подключившись к Интернету, система сама отыщет все обновления к установленным на ней играм, автоматически скачает их и проинсталлирует. А когда жесткий диск наполнится, приставка сотрет программы, которые дольше всех не использовались (оставив при этом файлы сохраненных игр).

Признаемся честно — нам очень не терпится опробовать диковинное устройство в действии. Если чудо-консоль действительно будет работать так, как обещает реклама, то она может стать отличной альтернативой для тех, кто хочет играть в PC-игры, но не хочет морочиться с их настройкой и инсталляцией и тратить кучу денег на покупку полноценного компьютера.

Кен Браун

Top 5 Downloads

Лучшие бесплатные игры в Сети

1 Dominions II



WWW.SHRAPNELGAMES.COM

Походовая фэнтези-стратегия с таким глубоким и сложным геймплеем, что на освоение всех ее тонкостей вам потребуются долгие недели.

2 Star Chamber



WWW.STARCHAMBER.NET

Гибрид глобальной 4X-стратегии и коллекционной карточной игры — намного дешевле, чем *Magic: The Gathering Online.*

3 Combat Mission: Afrika Korps



WWW.BATTLEFRONT.COM

Возвращение лучшего тактического варгейма про Вторую мировую — теперь боевые действия разворачиваются в пустынях Северной Африки, горах Италии, а также на островах Крит и Сицилия.

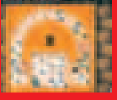
4 X-Plane: Space Combat



WWW.X-PLANE.COM

Космический шутер с обманчиво простеньким геймплеем и необычайно реалистичной физикой. Попробовав раз, оторваться невозможно.

5 Hardwood Solitaire III



WWW.SILVERCRK.COM

Компания Silver Creek по-прежнему является лучшим в мире разработчиком традиционных карточных игр. Благодаря тому, что компьютер выполняет за вас все рутинные операции, играть легко, удобно и весело. Идеальная вещь для лэптопа, который всюду таскаешь с собой.


Лендлиз
2 октября 1941 года в порт Мурманска прибыл один из первых британских конвоев с техникой и радиооборудованием. В это время немецкие войска уже полностью отрезали Ленинград от снабжения. Командование спешно начало перебрасывать людей и технику на прорыв блокады, в то время как в портах не хватало даже ремонтного персонала.
Английские моряки с поврежденных судов объединялись в диверсионные группы, которые действовали в немецком и финском тылу до прорыва блокады...
LENDLEASE
t.71 copied
FRAGMAKER
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ РЕПОРТАЖ

Капитан Кирк снисходит до простых смертных

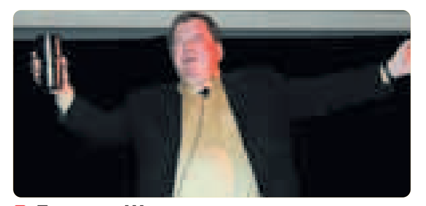
Первый фестиваль GenCon в Южной Калифорнии прошел в теплой и дружеской обстановке

В декабре прошлого года фестиваль GenCon наконец-то добрался и до Южной Калифорнии. В городок Анахейм прибыла довольно скромная толпа геймеров и оккупировала выставочный центр, который мог бы вместить и вдвое больше. Как всегда, прошли многочисленные состязания по настольным, ролевым и карточным играм, при этом коллекционные карточные забавы явно преобладали. «Эти карты такие ценные? — спросил Уильям Шатнер (William Shatner), исполнитель роли Капитана Кирка, у тех, кто пришел послушать его выступление. — Сколько их? 52?» «Нет, их несколько сотен», — ответил ему кто-то. «Господи, как же вы ими играете?» - поразился Шатнер.

Низкая явка геймеров на GenCon стала особенно очевидной во время уже упомянутого выступления Уильяма Шатнера — несколько сотен кресел в зале пустовало. «Пожалуй, в мужском туалете я видел больше народу», — пошутил актер, прежде чем приступить к разговору примерно с сотней собравшихся. «Приятельская встреча с дядюшкой Шатнером», — негромко произнес кто-то из присутствующих, когда экс-Капитан Кирк рассказал пару глуповатых и смешных анекдотов.

На игровых стендах тоже ничего особо интересного не наблюдалось: nVidia представляла *America's Army,* Activision — Е3-шную версию *Vampire: The Masquerade — Bloodlines,* Sierra — *Ground Control 2* и *Middle-Earth Online,* а LucasArts — несколько уже вышедших игрушек. Я своими глазами наблюдал, как 10-летний мальчик выключил демо-версию Spellforce (JoWood), чтобы присоединиться к серверу *Call of Duty...*

Исполнительный директор GenCon Питер Адкинсон (Peter Adkison) заявил, что количество прибывших на фестиваль — 4725 человек — превзошло ожидания организаторов (для сравнения — на GenCon в Индианаполисе собираются порядка 25 тысяч геймеров). «Мы сделали все от нас зависящее и рады, что мероприятие прошло так удачно», — сказал Питер Адкинсон. А поскольку организаторы фестиваля подписали контракты на его проведение в Анахейме еще на два следующих года, можно сказать, что у калифорнийского GenCon весьма неплохие перспективы роста. **Том Чик**



Дядюшка Шатнер рассказывает анекдот. GenCon — идеальное место для стареющих телезвезд...

■ НОВОСТИ

Interplay пожирает собственных детей — закрытие студии Black Isle

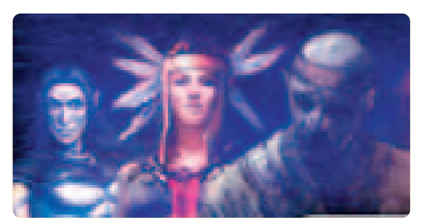
Лицензия на вселенную Fallout выставляется на продажу

Подобно потерпевшим крушение и выброшенным на необитаемый остров морякам, которые, чтобы выжить, вступают на путь каннибализма, отягощенная долгами компания Interplay начинает пожирать собственных детей.

Хотя никаких официальных заявлений от руководства Interplay пока не поступало, сотрудники Black Isle Studios уже во всеуслышание говорят о том, что весь персонал студии был уволен, а само подразделение — расформировано. А ведь дизайнеры Black Isle Studios работали — о горе нам! — над *Fallout 3.*

По сведениям из анонимного источника, Interplay планирует выставить лицензию на вселенную *Fallout* на продажу, чтобы раздобыть денег для завершения ряда других, мало кому известных игровых проектов.

«Маразм какой-то получается, — заявил указанный источник. — Люди, работающие над очередной частью сверхпопулярной серии, выбрасываются на улицу ради того, чтобы другие, делающие никому не нужный отстой, могли продолжать работу».



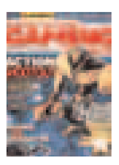
Зажгите свечу в память о Black Isle Studios.

Black Isle Studios является создателем таких шедевров, как *Planescape: Torment, Icewind Dale I/II, Fallout 2,* и еще целого ряда игр. **Марк Эшер**

5, 10, 15 лет назад в *CGW*

Поднимаем архивы и пускаем слезу...

5 лет назад, март 1999



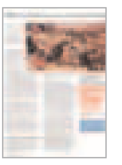
Движимые ошибочной мыслью о том, что мы интересны читателям *CGW* как личности, 5 лет назад мы решили начать предварять каждое Preview и Review краткой биографической справкой об авторе материала. Что же могли читатели узнать из этих «справок»? Ну, например, что Боб Проктор научился говорить «ту-ту! поезд!» раньше, чем «мама». Что Кеннет Джонсон превратился в вампира еще в конце XIV века. И что Роберт Коффей за те годы, что он жил взаперти в подвале, убил в общей сложности 28 жирных слизней. Да... А мы до сих пор держим этого жуткого типа в своих рядах. Впрочем, объективность никогда не была нашей сильной стороной...

10 лет назад, март 1994



Обложка того номера была посвящена игре *Kingmaker*, но зато внутри журнала безраздельно царил *Doom.* Это был поистине поворотный момент в истории игровой индустрии: для описания игры жанра Action мы были вынуждены использовать заранее заготовленные пафосные восхваления, которые приберегали для одного гексагонального танкового воргейма: «новый эталон», «самые насыщенные и реалистичные уровни», «мрачная, брутальная атмосфера»... А еще в том номере была напечатана фраза, вполне достойная титула *«Самое Вопиющее Преуменьшение Года»:* «По накалу страстей Deathmatch в *Doom,* пожалуй, не сравнится ни с одной другой современной игрой». Нельзя сказать, что мы любили эту игру — мы ее обожали и подобно всем остальным геймерам на свете раз за разом намертво вешали свои офисные серверы в бесконечных кровавых схватках. *Doom* раз и навсегда изменил нашу жизнь и никогда уже мы не будем такими, как прежде.

15 лет назад, март 1989

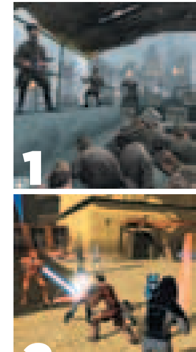


«Наш умудренный жизнью обозреватель авторитетно заявляет: игра *Battles of Napoleon* ЛУЧШЕ, ЧЕМ СЕКС!» Господи, как это... грустно. Чертовски грустно. Грустно, грустно, грустно, грустно... И стыдно. Однако из песни слова не выкинешь, и этот ужасный заголовок действительно украшал наш журнал 15 лет назад. *«Battles of Napoleon ЛУЧШЕ, ЧЕМ СЕКС!»* Мы сгораем со стыда, перечитывая это, да и вы, наверное, тоже. Впрочем, вот информация, которая, возможно, поднимет вам настроение: вскоре после написания указанного обзора его автор из соображений гуманизма был безболезненно умерщвлен. Вот такая грустная история с милосердным концом...

Горячая двацатка CGW

20 лучших способов убить свое свободное время

Место	Игра+Издатель	Рейтинг CGW
1	Call of Duty (Activision)	★★★★½
2	Star Wars: Knights of the Old Republic (Lucasarts)	★★★★★
3	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII (EA Games)	★★★★½
4	WarCraft III: The Frozen Throne (Vivendi/Blizzard)	★★★★
5	Max Payne 2 (Rockstar)	★★★★½
6	Final Fantasy XI (Square Enix)	★★★½
7	C&C Generals: Zero Hour (EA Games)	★★★★
8	Lord of the Rings: Return of the King (EA Games)	★★★★



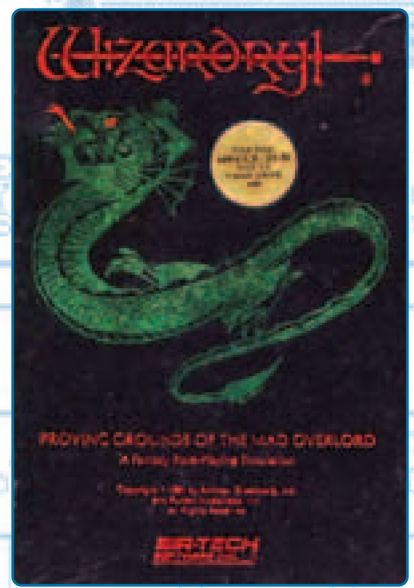


Место	Игра+Издатель	Рейтинг CGW
9	Star Wars Galaxies (Sony Online/Lucasarts)	★★½
10	Age of Mythology: The Titans (Microsoft)	★★★½
11	Prince of Persia (Ubisoft)	NR
12	Tron 2.0 (Disney)	★★★★½
13	Freedom Fighters (EA Games)	★★★★
14	Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)	★★★★
15	SimCity 4: Rush Hour (EA Games)	★★★★
16	The Simpsons: Hit and Run (Vivendi)	★★★★½
17	XIII (Ubisoft)	★★★
18	Madden NFL Football 2004 (EA Games)	★★★★½
19	Midnight Club II (Rockstar)	★★★½
20	[illegible]	★★★½

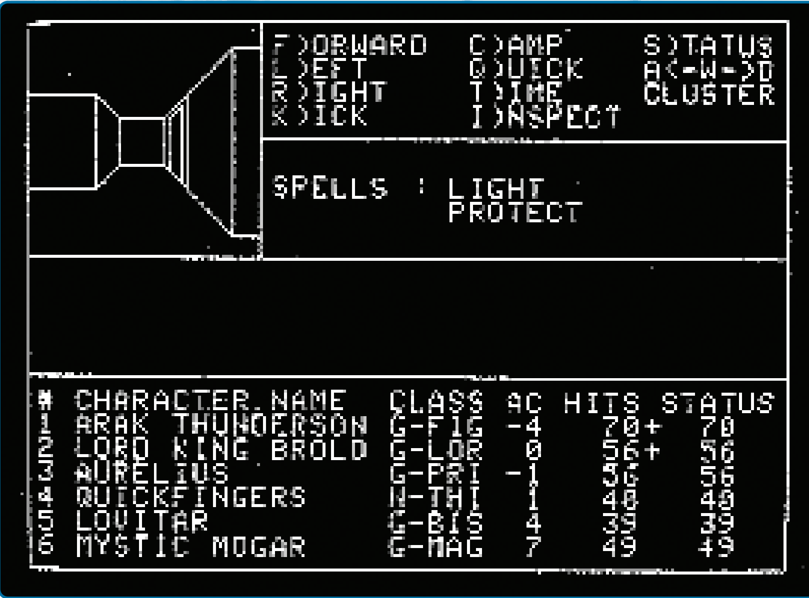
Хит-парад самых популярных игр за последние полгода. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт — www.computergaming.com.

Вселенная Wizardry

Легенда ролевого жанра...



Wizardry 1 — Настоящий раритет — боксовая версия *Wizardry 1*!



WIZARDRY 1 — Дизайн первой части *Wizardry* на 10 лет стал образцом для подражания.

На дворе стоял 1981 год. Игровая индустрия на тот момент представляла собой явление пестрое и неорганизованное. Собственно, двадцать с лишним лет назад общество еще так и не определилось до конца, чем же являются эти электронные развлечения — хобби программистов-любителей, увлечением для сравнительно небольшой группы фанатов или же потенциально серьезным бизнесом, в который следует вкладывать не менее серьезные деньги. Как результат — большая часть игр действительно делалась едва ли не любительским образом! Зачастую в «проекте» очередного мега-шедевра участвовали один-два человека. Конечно, дальновидная политика некоторых компаний, таких как, например, японской Nintendo, уже тогда позволяла стремиться к доминированию на рынке, но по сути дела это пока еще ничего не меняло. Любительский этап формирования игровой индустрии продолжался вплоть до конца 80-ых — начала 90-ых гг., когда многократно усложнившиеся технологии наряду с появлением крупных профессиональных издательств отодвинули игроделов-любителей на задний план, сохранив за ними разве что сферу shareware.

Тем не менее, именно благодаря таким фанатам, которые зачастую даже и не помышляли о каких-то заоблачных гонорарах или всемирной известности, мы получили целый ряд самобытных игр, новых жанров, удивительных вселенных. В 1980 году Ричард Гэрриот разработал и выпустил (в буквальном смысле — сам разложил дискеты по коробочкам и отнес их в ближайший магазин!) первую серию своего ставшего знаменитым сериала *Ultima*. Эстафету подхватила в то время еще ничем особенным не прославившаяся компания Sir-Tech. Спустя год после выхода *Ultima I* она выпустила свою собственную RPG под названием *Wizardry*. Вряд ли тогда кто-то мог предположить, что ей в будущем суждено стать одним из легендарных столпов жанра!

Вообще, секрет не проходящей популярности некоторых игровых вселенных и сериалов — одна из самых больших загадок и, пожалуй, даже феноменов индустрии. Иначе как и чем объяснить тот факт, что мы сегодня словно пять, десять, пятнадцать, двадцать лет назад по-прежнему с нетерпением ждем, вылавливаем каждый достоверный и не очень слух об очередном сиквеле *Ultima*, *Might & Magic* или *Wizardry*. В определенной степени успех таких игр можно сравнить с популярностью старых — добрых, выдержавших проверку времени рок-групп — *Deep Purple*, *Black Sabbath* или тех, что чуток помладше (прям как *M&M!*) — *Iron Maiden*, например...

В случае же с первой частью *Wizardry* следует особо подчеркнуть, что принципы игрового дизайна, системы боя, интерфейса, заложенные Sir-Tech, в этом своем детище стали эталоном для разработчиков RPG на добрые десять лет! Все последующие знаменитые хиты — будь то *Eye of the Beholder*, *Bard's Tale* или тот же *Might & Magic* — были в той или иной степени идеологическими наследниками *Wizardry*. Способ перемещения по псевдо-трехмерному миру, пошаговые бои — все это легко узнается в игре 81 года!

И все же своим небывалым долголетием сериал *Wizardry* обязан не только элементам игрового дизайна (тем более что они со временем все равно претерпевали изменения), но и необычайно тщательной, детальной проработке сюжета, вселенной и большому количеству увлекательных загадок и головоломок. Вообще в компьютерных ролевых играх довольно-таки популярной (в отличие от литературной классики жанра — произведений Толкиена или ле Гуин) является попытка синтеза фэнтези и самой что ни на есть научной фантастики с ее инопланетными пришельцами, космическими кораблями и бластерами. Одним из первопроходцев данного направления опять-таки стала серия *Wizardry!*

Хотя в начале, на первый взгляд, все еще выглядело сравнительно привычно. События игры развернулись в далеком и захолустном королевстве Плилгамин — всего лишь одном из сотен таких же, разбросанных по Космическому Кольцу. Жизнь здесь текла размеренным и ничем не примечательным образом. Всеобщее спокойствие нарушала только лишь одна тайна, связанная с преданием о приходе богов. В нем рассказывалось о том, как еще на заре времен некий архимаг открыл портал в иной мир, откуда в Плилгамин и пришли те, кого назвали богами. Земля сотрясалась и небо переливалось немыслимыми красками, а на рассвете следующего дня раскатами грома пронесся над землей чей-то глас — и все замерло. Боги ушли или были изгнаны, а долина, где произошло их буйное появление, на долгое время стала запретным местом, преступить границы которого не решались даже самые отчаянные храбрецы. В конце концов, спустя

много лет герои таки нашлись. В загадочной долине им открылся храм, возведенный неведомыми силами, в котором обнаружилась статуя. На шее у нее висел амулет, излучавший невероятной мощности магическую силу, так что даже смотреть на него долго было невозможно. Впоследствии изучением артефакта занимались многие ученые и богословы Ллилгамина, пытаясь выяснить, что же это за вещь и для чего она может быть предназначена. Кто-то полагал, что именно с помощью амулета был открыт портал, кто-то же, наоборот, считал, что его использовали для изгнания богов. Единого мнения на этот счет не существовало, горячие диспуты не утихали на протяжении трех тысяч лет. Однако все, кто знал о существовании артефакта, были единодушны лишь в одном — что бы это ни было, но амулет из храма — вещь необычайно ценная.

А там, где есть что-нибудь ценное, обязательно стоит ожидать появления всевозможных любителей легкой наживы. Впрочем, оказалось, что добыть амулет из таинственного храма — задача отнюдь не простая. Многие воры и грабители, соблазненные жаждой добыть артефакт, погибли. И так продолжалась до тех пор, пока амулетом не заинтересовался темный маг по имени Вердна — пожалуй, одна из самых интересных и неоднозначных личностей в ранней истории мира *Wizardry*.

Он был типичным приверженцем Зла — любителем призывать демонов и совершать прочие неблагочестивые поступки, правда, без патологической страсти к разрушению и насилию. Зато, как и многие адепты своего магического искусства, Вердна обладал острым разумом, постиг многие науки, и раскрытие всякого рода тайн, вроде загадки могущественного артефакта, было для него едва ли не смыслом жизни. Благодаря этому колдун, решив овладеть амулетом, не кинулся сломя голову в храм, а поначалу решил навести справки и выяснить все, что уже было известно его предшественникам. Поиски Вердны привели его к одному торговцу артефактами, который, кроме гор всякого хлама и поддельных древностей, обладал и одним пергаментным свитком, который весьма заинтересовал мага.

Антиквар клятвенно уверял, что рукописи не менее тысячи лет, и ее никто так и не читал, на что указывала скрепляющая сургучная печать. Поверив торговцу, Вердна приобрел свиток и только у себя дома обнаружил, что заявления о том, что к нему никто не прикасался, не слишком соответствовали истине. Печать едва держалась, но колдун быстро забыл о нечистоплотном антикваре... На расшифровку восстановленных заклинанием древних символов у Вердны ушел целый год, но результат стоил затраченных времени и усилий. Оказалось, что у него в руках записи, сделанные учеником того самого архимага, что был причастен к приходу богов в Ллилгамин. Текст явно был написан обезумевшим от страха человеком, но из его бессвязных отрывков Вердна смог узнать несколько важных вещей. Во-первых, в рукописи упоминался некий «сияющий глаз бога» - видимо, имелся в виду тот самый загадочный амулет; а во-вторых — еще один, каким-то образом связанный с ним артефакт — Мифриловая перчатка, которую почти утративший разум ученик архимага умудрился потерять. Вердне удалось выяснить, что взять в руки амулет сможет лишь тот, у кого на руках будут надеты Мифриловые перчатки. И это давало надежду. Колдун отправил своих слуг на поиски волшебных перчаток, но отыскать удалось только одну.

Теперь колдун мог рассчитывать без особых помех заполучить желанный артефакт из храма. Но, придя в долину, Вердна обнаружил, что его опередили! Амулет был похищен. Ничего не оставалось как возвращаться домой... Однако Вердне было не занимать упрямства — с помощью магического зеркала он смог напасть на след грабителей и увидел как человек, на руку которого была надета Мифриловая перчатка (та самая, которую так и не смогли найти люди колдуна!), вместе со своими двумя спутниками выносит амулет из храма. Теперь-то он понял, почему так плохо держалась печать на древнем свитке — хитрый торговец сделал с него несколько копий, одна из которых, видимо, и попала в руки незнакомцев. Оставалось только попытаться выяснить, кто был покупателем. Призвав на помощь двух любимых демонов, Вердна отправил их выбивать нужные сведения из антиквара. И как выяснилось, тот действительно сделал пять копий свитка, но продать сумел только одну. Покупателем же оказался не кто иной, как сам владыка Ллилгамина — Требор — личность весьма одиозная.

Его одержимость идеей абсолютной власти и неограниченного могущества была хорошо известна Вердне. К тому же Требор являлся старым врагом колдуна... Желая заполучить в свои руки амулет, с помощью которого он рассчитывал многократно увеличить свои силы, правитель Ллилгамина нанял четырех искателей приключений, которым и было поручено ответственное задание — найти способ и выкрасть артефакт из храма. Но Требор недооценил изворотливость ума и силы Вердны. Отправив демонов устроить переполох, который отвлек стражу, колдун телепортировался прямо в тронный зал и, наложив на всех присутствующих заклятье парализации, снял с руки застывшего Требора вожделенный амулет...

Итак, источник вселенского могущества был теперь у Вердны. Но колдун прекрасно понимал, что Требор этого так не оставит, и что ему грозит серьезная опасность. Нужно было найти надежное укрытие, где он мог бы спокойно заняться изучением доставшегося ему артефакта, однако в этот момент дала о себе знать необычная сила амулета. Подыскивая себе убежище, Вердна, с присущим ему черным юмором, решил выстроить лабиринт прямо под замком Требора. Произнося нужное заклинание, он решил испытать на деле амулет, но вырвавшаяся из него энергия едва не уничтожила на месте самого Вердну, разрушив его жилище. Правда, и полученный в результате лабиринт выглядел весьма внушительно — он получился куда больше, чем предполагал колдун. И вскоре Вердна переселился на самый нижний его уровень, где и смог заняться изучением амулета, однако больше он никогда не пытался использовать его силу (по крайней мере, он так решил), до тех пор, пока не будет досконально знать все свойства артефакта.

За своими новыми заботами он не часто вспоминал о Треборе, одержимом жаждой мести и желанием вернуть утраченный амулет. Несмотря на свою неуравновешенность, владыка Ллилгамина был отнюдь не глуп, хотя страх и ненависть иссушали его душу. Он окружил себя целыми отрядами охранников и объявил, что лабиринт под замком был специально выстроен по его приказу для испытаний воинов, желающих служить в Элитной страже. Таким образом, Требор надеялся убить сразу двух зайцев: во-первых, он лелеял надежду о том, что кому-нибудь из спускающихся в подземелье искателей приключений удастся добраться до Вердны, во-вторых, те, кому хотя бы удавалось просто выжить среди расставленных колдуном ловушек и монстров, действительно неплохо справлялись с ролью стражников. Но пока что амулет по-прежнему оставался у Вердны...

А тем временем новый отряд искателей приключений медленно, но уверенно продвигался по коридорам лабиринта. Новые кандидаты в Элитную стражу Требора представляли собой разношерстную компанию — быть может, именно это и помогло им выжить среди всех опасностей подземелья. Вердна не ожидал появления незваных гостей. Не успев произнести заклятье или как-нибудь иначе защитить себя, он увидел, как острый и холодный клинок пронзил его грудь...

Так Вердна нашел свой конец, а убившие его герои забрали амулет, но они не смогли уничтожить защищенное множеством заклинаний тело колдуна и ограничились тем, что замуровали его в глубинах лабиринта. Требор мог праздновать победу...

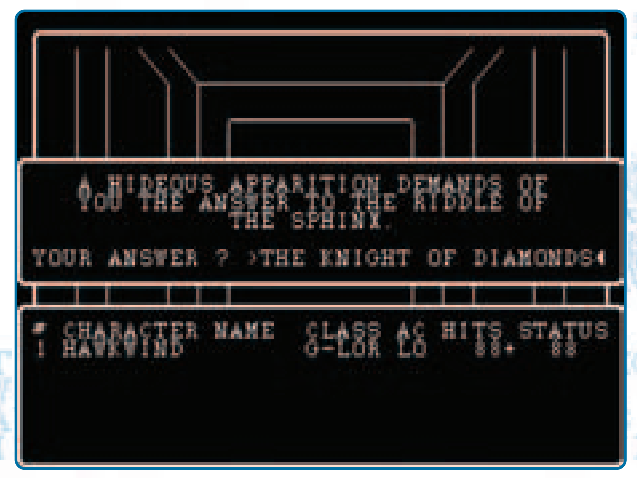


WIZARDRY 2 — Сегодня с трудом верится, что сложные, книжные сюжеты *Wizardry* были когда-то реализованы с использованием четырехцветной графики CGA! Впрочем, недаром ведь истинные ценители квестов вспоминают их текстовые варианты...

Успех вдохновил создателей *Wizardry* на разработку продолжения, и сиквел не заставил себя ждать. Уже в следующем, 1982 году, свет увидела вторая часть игры, получившая название *Wizardry II: Knight of Diamonds*.

События в ней разворачивались спустя несколько лет после гибели Вердны. Заполучивший в свои руки амулет Требор недолго упивался обладанием заветным артефактом. Излучаемая им магическая энергия окончательно разрушила и без того пребывающий не в самом лучшем состоянии разум правителя. Кончилось все так, как и должно было кончиться — Требор попытался воспользоваться амулетом, но в отличие от Вердны он не был магом и защитными заклинаниями не пользовался. Так что Ллилгамину сразу же понадобился новый король.

После смерти Требора амулет был возвращен обратно в храм, а добывшие его герои по-прежнему несли службу в Элитной Страже. Жизнь в Ллилгамине вновь потекла привычным чередом. Надо сказать, что таким спокойствием жители королевства были обязаны отнюдь не случайному раскладу исторических обстоятельств. Мирную жизнь Ллилга-



WIZARDRY 2 — Во второй части *Wizardry* нам снова предстояло исследовать бесконечные повороты подземных коридоров.



WIZARDRY 2 — По меркам 1982 года заставка игры выглядела необычайно высокохудожественно!

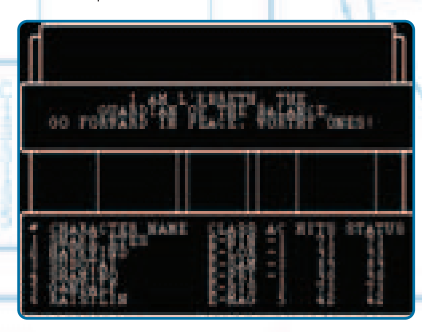
мину обеспечивал еще один могущественный артефакт (по преданию — подарок бога), который именовался Посохом Гнильды. Создавая вокруг королевства специфическое силовое поле, он оберегал его границы получше любой армии. Ни один враг не мог преодолеть этот барьер. Но почему-то никто не учел одного — злые намерения не всегда рождаются только за пределами государства...

Врагом народа оказался некто по имени Давальпус, продавший душу и совесть Темным Лордам. Пользуясь доверием членов королевской семьи Плилгамина, гнусный предатель подло расправился с ними. После этого Давальпус предполагал нейтрализовать действие Посоха Гнильды, что позволило бы войскам Темных Лордов беспрепятственно начать вторжение. Сам Давальпус же вознамерился стать новым королем Плилгамина.

Но его коварным планам не было суждено сбыться. На пути Давальпуса встали двое чудом уцелевших члена королевской династии — принц Алавик и принцесса Маргда. Остановить предателя любой ценой и отомстить за погибших родичей — ради этого они были готовы на все. Облачившись в доспехи древнего героя, известного как Алмазный Рыцарь, и держа в руках сам Посох Гнильды, Алавик вышел на бой с Давальпусом. В замке Плилгамина состоялась страшная битва, и своды его обрушились. Давальпус был повержен, но за мгновенье до гибели он успел сотворить заклятье, отправившее Алавика вместе с Посохом Гнильды в иное измерение.

В результате защитная сфера вокруг Плилгамина исчезла, и темные силы, ожидавшие этого, атаковали королевство. Конечно, его жители сумели отбить первые атаки, но было понятно, что затяжная война в результате закончится неизбежным поражением. В связи с тем, что живых представителей королевской семьи больше не было, в Плилгамине был учрежден Совет, в который вошли мудрейшие люди королевства. Понимая, что одолеть врага можно, только вернув каким-то образом Посох Гнильды, они решили поручить эту работу уже отличившимся героям, убившим колдуна Вердну.

Проверенная временем и многочисленными боями компания ветеранов отправилась в храм Гнильды и денно и нощно молилась божеству. В результате им удалось добиться его милости. Явившийся героям Гнильда поведал о том, что утрата посоха жителями Плилгамина оскорбила его божественные чувства, но способ вернуть расположение и покровительство все-таки существует. Для этого нашим искателям приключений было предложено отправиться в подземелья под храмом Гнильды и отыскать там неизвестно как очутившиеся доспехи Алмазного Рыцаря. Что и было проделано. Довольный Гнильда вернул жителям Плилгамина свой посох, и в землях королевства вновь воцарился столь желанный мир.

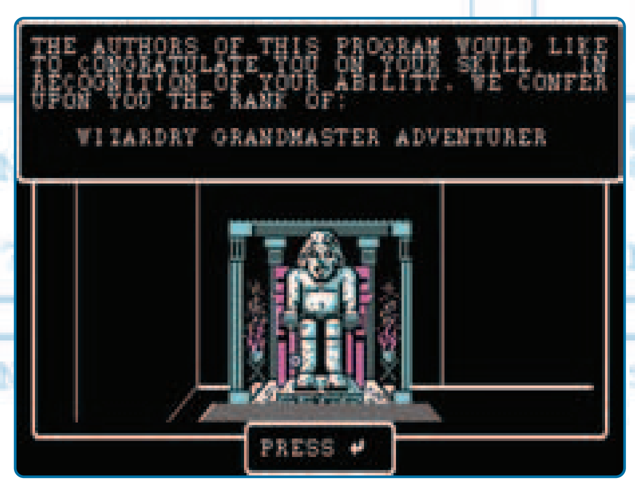


WIZARDRY 3 — Система диалогов из первых серий *Wizardry* напоминала как раз те самые текстовые квесты.

В третьей части *Wizardry*, известной также как *Legacy of Llylgamyn* (увидела свет в 1983 г.), разработчики продолжили развитие традиций, заложенных в первых двух сериях. Кстати, именно в этой игре интерфейс стал приобретать облик, сходный с тем, который мы можем наблюдать во всех более поздних частях *Wizardry*. Правда, как и раньше, разработчиками использовался по нынешним меркам более чем архаичный CGA-движок с разрешением 320x200 пикселей и четырьмя цветами палитры. Что и не удивительно. До повсеместного распространения прогрессивных адаптеров EGA (16 цветов!) оставалось как минимум еще несколько лет...

Сюжет *Wizardry III* по уже сложившейся традиции был посвящен тому, как мирную и тихую жизнь Плилгамина опять нарушают какие-то мрачные предзнаменования. Но на этот раз темные силы или какие-нибудь чужеземные завоеватели были ни причем. Казалось, что сама природа ополчилась против процветающего королевства! Бесконечные землетрясения и ураганы никак не давали спокойно жить обитателям Плилгамина. Сначала на все это смотрели сквозь пальцы — мало ли что бывает... Но когда поднявшиеся морские воды смыли с лица земли остров Амброзию, а мощное землетрясение в Плилгамине уничтожило сам храм Гнильды стало понятно, что дело тут явно нечисто. По стране расхаживали толпами пророки, рассказывающие, что происходящее — это результат смерти Великой Земной Змеи и предрекающие конец света, астрологи предупреждали, что к планете приближаются кометы. В общем, бездействовать больше было нельзя, и Совет Плилгамина принял вполне традиционное решение — нанять команду героев (причем не просто абы каких, а потомков тех самых, что так ловко справились с Вердной и вернули стране Посох Гнильды) для поисков решения. Вообще-то, докопаться до сути можно было с помощью Сферы Эритина. Но этот артефакт уже давным-давно хранился у драконицы Л'кбрет, являющейся одним из потомков Великой Земной Змеи. А к таким существам нужен особый подход, тут банальным «отдай, а то как заеду мечом!» уже не отделаешься! В общем, героям удалось убедить драконицу отдать им артефакт, и вместе с ним они вернулись в Совет, мудрецы которого тут же приступили к изучению проблемы...

Wizardry III: Legacy of Llylgamyn получилась вполне удачной игрой, хотя, быть может, и не до такой степени, как первые две. Во всяком случае, после ее выхода разработчики решили не спешить с немедленным выходом очередного продолжения. В это же время к команде Sir-Tech присоединяется молодой разработчик и программист, чье имя впоследствии будут ставить в один ряд с Джоном ван Канегемом, Питером Молинье и прочими выдающимися деятелями игровой индустрии. Был это не кто иной, как Дэвид Брэдли, чья работа во многом обеспечила будущие успехи и популярность сериала *Wizardry*. Но это было потом. А пока что разработчики в поте лица трудились над четвертой частью игры, получившей название *The Return of Werdna*. В поисках удачной идеи для сценария команда Sir-Tech решила обратиться к наследию самой первой части *Wizardry*.



WIZARDRY 4 — Авторы игры поздравляют нас с повышением навыков прохождения Wizardry! Ура!



WIZARDRY 4 — Долгие годы тело колдуна Вердны покоилось на каменной плите в глубинах катакомб...

Как вы помните, после смерти Вердны его тело было замуровано в глубинах лабиринта под замком Требора. Шли столетия, и вот однажды беспокойный дух колдуна сумел вырваться из объятий ада! Очнувшись от векового забытья, Вердна сразу вспомнил день и час своей гибели. Ненависть к жителям Плилгамина переполняла его и велика была жажда мщения! По старой традиции, призвав на помощь двух демонов, колдун решил попытаться выбраться из своего подземного заточения на свободу.

Это оказалось не самым легким делом. За долгие годы многое успело измениться, некогда расставленные в лабиринте самим Вердной ловушки и монстры теперь обернулись против своего бывшего хозяина и повелителя. Блуждая по коридорам, колдун неожиданно встретил так и не нашедший упокоения дух безумного Требора...

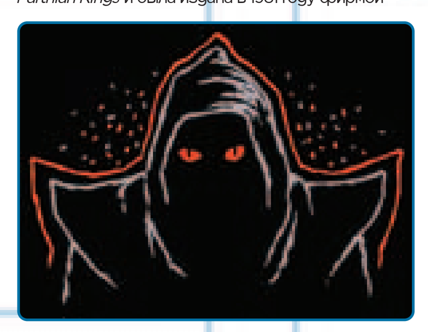
Надо сказать, что испытания, выпавшие на долю Вердны за те месяцы, что он искал путь наверх, сильно изменили его. Тот человек, который однажды выбрался на поверхность возле замка Плилгамина, уже не был охвачен жаждой мести всем вместе и каждому в отдельности местному жителю. Да, тот, кто побывал в аду, теперь больше всего на свете ценил общество себе подобных. И Вердна постарался приспособиться к обычной человеческой жизни. Лишь одно по-прежнему тревожило его душу. Амулет, тот самый злосчастный амулет из таинственного храма.

В Плилгамине Вердна выяснил, что артефакт все еще находится на шее у статуи. Но за прошедшие века многое успело измениться в самом древнем храме. Теперь там постоянно находились жрецы, проводились богослужения во славу Светлого Канта, чья статуя почиталась как великая святыня, через которую люди могут общаться с богами.

И тогда Вердна отправился в путь, но на входе в храм дорогу ему преградил Лорд Хауквинг — тот самый, от удара меча которого когда-то уже погиб колдун. Предвидевшие возможность возвращения Вердны жрецы на протяжении долгих лет сохраняли героя в добром здравии, рассчитывая, что он сможет справиться со своим врагом и во второй раз. Однако все вышло иначе. Вердна не стал биться с Хауквингом, а напустил на него крошечного монстра, который, отыскав щель в доспехах, нанес воину смертельный удар. Путь к амулету был свободен.

На руке Вердны тускло мерцала Мифриловая перчатка, он приблизился к статуе, и неожиданно дивный глас зазвучал под сводами храма. Божество приказывало колдуну оставить свои жалкие попытки завладеть тем, что ему никогда не принадлежало. На секунду Вердна замер в нерешительности... Но здесь было что-то не так, он ощущал это, и тогда собрав все свои магические силы колдун нанес удар по статуе, из-под обломков которой выбрался насмерть перепуганный жрец. Это его голосом вещала статуя, заставляя прихожан верить, что с ними общается бог. Грустно усмехнувшись, Вердна поднял амулет и, положив его в карман одеяния, развернулся и покинул храм. С тех пор в Плилгамине его никогда не видели...

Вообще с проектом *The Return of Werdna* связан один очень любопытный курьез. Даже не знаю, имели ли еще когда-нибудь в истории компьютерных игр место подобные казусы. Дело в том, что к моменту выхода в 1986 году четвертой серии *Wizardry* пятая часть игры уже давно была готова и лежала на полочке, ожидая своего часа! Как могло так получиться? На самом деле история создания *Wizardry V* не скрывает за собой никаких особо мрачных тайн и тесно связана с появлением в Sir-Tech не кого иного, как Дэвида Брэдли. Свою первую игру он начал делать сразу после окончания колледжа на платформе Apple II+, она называлась *Parthian Kings* и была издана в 1981 году фирмой Avalon Hill. В то время Брэдли приходилось изображать из себя слугу двух господ. Днем он был занят написанием различных офисных программ, баз данных и бизнес-приложений, которые могли обеспечить его более-менее стабильным доходом, а вот ночи были посвящены любимому делу Дэвида — разработке игр. Закончив работу над своей первой RPG, Брэдли принялся обзванивать издателей, предлагая им свое детище. В конце концов, согласие было достигнуто, но с одним условием. Игра Дэвида должна была стать пятой серией *Wizardry*, для чего ее пришлось почти всю переделывать. Работа над проектом была завершена еще в середине 1986 года, но т.к. *Wizardry IV* все еще находилась в разработке, выпуск пятой части, естественно, пришлось отложить. Она увидела свет только в 1988 году, т.е. спустя целых четыре года после того, как был полностью готов первый вариант, показанный Дэвидом Брэдли издателю!

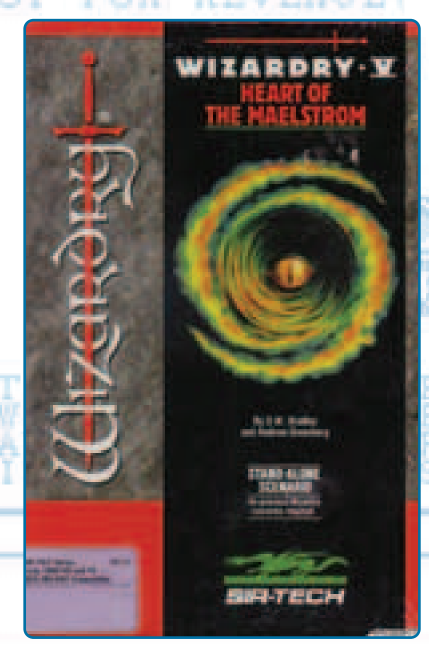


WIZARDRY 4 — А вот и Вердна собственной персоной — восставший из ада и постигший смысл собственного существования.

Wizardry на телефоне

В феврале 2002 года просторы Интернета облетела интересная новость. Речь шла о том, что немецкая фирма MobileScopes заключила договор с Sir-Tech и при финансовой поддержке компании Phenomedia взялась за разработку ролевой игры, базирующейся на событиях *Wizardry 1-3* для такой необычной платформы как... мобильный телефон! Увы, но вашему покорному слуге так и не удалось обнаружить никакой информации по поводу того, была ли оригинальная задумка воплощена в жизнь, хотя сама идея — довольно-таки интересная.

Сюжет *Wizardry V: Heart of the Maelstrom* возвращал нас к событиям, начало которым было положено в третьей серии игры. Как известно, тогда отряду героев удалось доставить в Совет Плилгамина легендарную Сферу Эритина. Но, увы, все старания мудрецов, пытавшихся разгадать тайну божественной реликвии, оказались тщеты. В результате артефакт был передан на хранение жрецам, образовавшим Братство Плилгамина, а жизнь королевства по-прежнему омрачали бесчисленные катаклизмы. И вот настал тот миг, когда стало известно, кто же виновен в безудержном разгуле стихий. Собственно, на поверхность всплыло только имя — Сорн. Кто она была и откуда пришла — так и осталось загад-



WIZARDRY 5 — Коробка с *Wizardry 5* содержала внутри всего ОДНУ дискету. Именно столько места занимало эпохальное творение Дэвида Брэдли.

кой. Да и не так важно это было. Худшей новостью оказалось то, что источником всех бед Ллилгамина является прореха в самой ткани мироздания, которой и воспользовалась Сорн. Кроме того, она смогла пленить и Привратника, полубога, ответственного за поддержание равновесия во вселенной. Казалось, что никто уже не может спасти этот мир, никто... кроме доблестной команды наемных искателей приключений!

Два наиболее могущественных мага Ллилгамина — Йелдарб и Фонтизан решили, что терять уже, в общем-то, нечего, и, подыскав подходящую компанию героев, отправили их спасать вселенную. Разрыв мироздания оказался сокрыт в знаменитых катакомбах под замком Ллилгамина, в давние века отстроенных колдуном Вердной. Спускаясь все глубже и глубже под землю, герои понимали, что они находятся на верном пути... Ужасные монстры и



WIZARDRY 5 — Созданный Брэдли для *Wizardry 5* новый движок произвел настоящую революцию в области разработки ролевых игр.

порождения ада преграждали им дорогу, но магия и мечи оказались сильнее. То была страшная битва, каких еще не знал Ллилгамин, и вот посреди всей этой дьявольщины герои обнаружили Сердце Водоворота, в которое Сорн заключила Привратника. Самые грозные демоны охраняли его, и сама повелительница решила наказать посмевших вторгнуться в ее владения. Отважным приключенцам пришлось туго, но они сумели-таки освободить Привратника, который сокрушил ужасную Сорн, в то время как сами смертные герои расправились со служившими ей монстрами. Победа далась нелегко. Однако Привратнику еще следовало закрыть брешь в ткани мироздания, и это отняло у него последние силы. Справившись с этой тяжкой задачей, он навсегда покинул мир, назначив хранителями равновесия спасших его героев. Так в Ллилгамин вернулся покой, но королевство пребывало в ужасной разрухе и упадке. Очень многое следовало сделать для того, чтобы вернуть некогда процветавшему государству хотя бы часть былого могущества...

Талант Дэвида Брэдли и в области гейм-дизайна, и в области программирования моментально превратил пятую часть *Wizardry* в одну из лучших RPG своего времени, а ее создателя — в одного из наиболее именитых разработчиков! Руководство Sir-Tech также по достоинству оценило ситуацию. Окрыленному успехом Брэдли было предложено стать дизайнером следующей, шестой серии *Wizardry*, причем фактически ему были предоставлены неограниченные полномочия переделывать все по собственному вкусу. Теперь уже речь шла не просто о «струе свежего воздуха», но куда более глобальных и радикальных изменениях. Дэвид с честью справился с поставленной задачей. Если *Wizardry V* прочно базируется на фундаменте всех предыдущих серий игры, созданных Sir-Tech с 81 по 84 гг., то в новом проекте Брэдли решается сойти с протоптанной тропинки. Он переделывает всю игровую механику, меняет ролевую систему, избавляясь от ветхого груза и ограничений морально устаревших канонов ранних серий *Wizardry*. И результат превзошел ожидания. Игра засверкала новыми красками, это был бриллиант чистой воды, бережно ограненный Мастером.

Немалую роль в успехе *Wizardry VI* сыграл и необычный, оригинальный сюжет. После уничтожения зловредной Сорн жители Ллилгамина с облегчением вздохнули, надеясь на скорое возвращение уже ставших легендарными тихих и спокойных времен. Но не тут-то было. Конечно, катаклизмы перестали сотрясать земли королевства, но жить от этого стало ненамного легче. Упадок и кризис в Ллилгамине становились все более очевидны и глубоки. Люди шепотом поговаривали, что немалая часть вины за беды королевства лежит на его нынешних правителях, предавшихся злу и чернокнижию — мы не знаем их имен, в памяти потомков они сохранились просто как Король и Королева...

А тьма, как известно, всегда порождает еще большую тьму. Стремясь обрести абсолютную власть не только в этом, но и прочих мирах, Король заключил союз с могущественным магом Ксорфитусом. Вместе они совершили немало ужасных злодеяний, от рассказов о которых стынет кровь в жилах. Но однажды наша злобная парочка проведала о существовании некоей Космической Кузни — Пера, с помощью которой можно переписать историю вселенной! Естественно, Король вместе с черным колдуном возжелали иметь столь могущественный артефакт. Хуже того, они смогли добыть его, и тогда на мир обрушились такие несчастья, по сравнению с которыми все, что происходило раньше, казалось детскими проказами... Сама история вселенной была изменена, на землях Ллилгамина, заполненных ордами безжалостных монстров, едва теплилась жизнь... Но Король не остановился на достигнутом. Дабы еще больше увеличить могущество, он отдал супругу своего придворного священника демону, явившемуся из невиданных глубин ада. Ребенок, что родился от этого противоес-



WIZARDRY 5 — Драка со зловредной Сорн стала серьезным испытанием для команды искателей приключений!



WIZARDRY 5 — Подземелья замка Ллилгамина населяли самые разные адские твари, в том числе и глупые зеленые тролли.

тественного союза, был назван Ребеккой, и когда юной демонессе исполнилось четырнадцать лет, Король сделал ее своей любовницей. Однако все это совсем не понравилось Королеве, ведь ей не были чужды и обычные человеческие чувства, в том числе — и банальная ревность. Пускай она и сама давно в близких отношениях с Ксорфитусом, но подобное поведение супруга задело Королеву. В результате она подбила своего любовника-мага вызвать Короля на поединок. Чем он закончился — никто так и не узнал...

С тех пор минуло несколько лет. И вот однажды возле ворот проклятого замка Плилгамина появилась команда искателей приключений. Что они там собирались делать — неизвестно, быть может, просто рассчитывали поживиться содержимым королевских сокровищниц. Однако, войдя под мрачные своды древней цитадели, они обнаружили там натуральный кошмар. Во-первых, выяснилось, что Привратник так и не смог до конца закрыть прореху в мироздании, и подземные катакомбы до сих пор таили в себе портал, пройдя через который можно было попасть прямиком в ад! Разумный человек навряд ли стал в такой ситуации размышлять, как ему поступить, но наши герои оказались не из того теста слеплены. Безо всяких сомнений они перешагнули порог страны мертвых. Долгий путь предстоял им по течению легендарной реки Стикс, и вот, наконец, ее мрачные воды принесли героев к склепу, где покоились останки величайших героев и членов королевской семьи (странно только, почему они находились в аду). И тут перед ними предстал дух самой Королевы, которая поведала приключенцам историю своего и мужниного падения. Это был действительно мрачный и весьма поучительный рассказ, но тут как раз подоспели к месту и остальные участники событий, а именно сам Король в образе могущественного вампира и повзрослевшая Ребекка. Пришлось героям вспоминать приемы борьбы с нечистой силой. И пусть силен был Король-вампир и его демоническая спутница, устоять против дружной атаки пришельцев из мира живых им не удалось! Стряхнув остатки праха и разлагающейся плоти со своих мечей, герои сделали шаг вперед, и взгляду их предстало Перо, что висело прямо в воздухе. Казалось бы, вот оно, осталось только руку протянуть. Но тут чей-то голос произнес: «Это возьму я» — и артефакт исчез в неизвестном направлении.

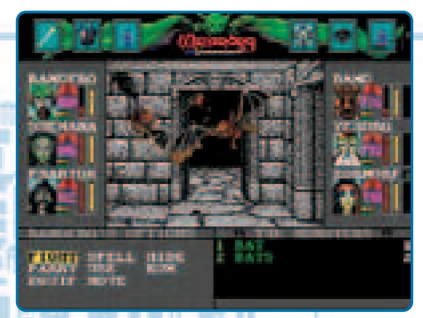
Вышедшая в 1990 году *Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge* стала безусловным хитом, обошедшим даже своих ближайших конкурентов в лице *Ultima* и *Might & Magic*. Но ее продолжению была уготована еще более замечательная судьба. *Wizardry VII* считается вершиной творчества Дэвида Брэдли (что, конечно, не умаляет всех достоинств его следующего проекта, сделанного уже независимо от Sir-Tech — *Wizards & Warriors*) и, по мнению некоторых бывалых ролевиков, — вообще лучшей в игрой в серии. Подтверждением этого факта служит и то, что спустя четыре года она была повторно переиздана в форме *Gold Edition* и по-прежнему пользуется популярностью среди любителей хардкорных RPG. Седьмая часть *Wizardry* впитала в себя все лучшее, что было сделано разработчиками более чем за 10 лет, и в какой-то мере стала итоговой для сериала.

Именно в этой игре наконец-то в открытую проявили себя фантастические элементы вселенной в образе могущественных Космических Лордов, кораблей, иных миров и прочих, вызывающих ассоциации с великими и могучими *Star Wars*, вещей. Как известно, отыскавшие в склепе королевского семейства Перо, герои оказались свидетелями его таинственного исчезновения. Но пока они, разинув рты, наблюдали за потусторонним явлением, вместо артефакта появился непонятный металлический человек, назвавшийся Альтеидом и многое разъяснивший нашим искателям приключений. Увы, история не сохранила реакции родившихся в феодальном Плилгамине героев на откровения космического пришельца, но рассказ его воистину мог перевернуть все мировоззрение средневекового человека! Хотя, быть может, тем, кто совершил путешествие в ад, никакие Альтеиды не страшны?

Металлический человек поведал о том, как после утраты Пера Космические Лорды на какой-то момент потеряли полный контроль над вселенной. И тут, как на зло, пролетавший где-то в далеком космосе ничем не приметный грузовой корабль, перевозивший руду, был атакован пиратами. Нападение удалось отбить, но челнок потерял управление,



WIZARDRY 6 — Шестая часть игры стала очередной маленькой революцией в жанре, произведенной талантом Дэвида Брэдли.



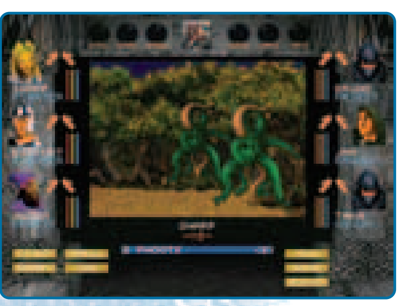
WIZARDRY 6 — Очередное улучшение движка вывело *Wizardry 6* на новый технологический уровень. В игре появилась даже поддержка Sound Blaster и графики VGA/MCGA (не 4, и не 16, а целых 256 цветов!).



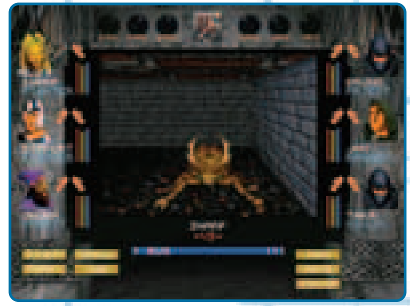
WIZARDRY 7 — Злобные Рэттки́ны любят устраивать засады на дорогах. Ничего, сейчас мы им покажем... Или они нам!



WIZARDRY 7 — Если посреди дороги вам вдруг встретится девушка верхом на летающем мотоцикле — постарайтесь успокоиться и передохнуть после трудного путешествия.



WIZARDRY 7 — Несмотря на их устрашающий вид, с этими монстрами команда героев управилась за считанные минуты.



WIZARDRY 7 — Огромные насекомые — любимая находка почти всех без исключения дизайнеров RPG с давних пор и до наших дней.

сбился с курса и наткнулся на маленькую планету, которая не была обозначена ни на одной из карт...

Именно ее столь тщательно оберегали Космические Лорды с помощью Пера, так не вовремя похищенного злобным, но довольно мелочным и вряд ли подозревавшим о глобальных проблемах общемирового значения Королем. Ценность планеты заключалась в том, что она была родиной самого Фунзанга и местом захоронения Астрал Домины. Спросите, кто такой этот Фунзанг и что такое Астрал Домина? История великого изобретателя, открывшего непосредственно формулу создания жизни, во многом была сходна с судьбами других талантливых ученых во все времена и во всех вселенных. Когда Фунзанг понял, что у него получилось, то сразу же задумался: во зло или же во благо обернется его изобретение. Увы, даже самые хорошие побуждения в результате не всегда служат добрым делам. С помощью формулы жизни Фунзанга можно было создать новую вселенную, но можно было и уничтожить существующую. Осознав, какую опасность представляет его изобретение, ученый был поставлен перед сложным выбором. Ему предстояло решить — уничтожить формулу или сокрыть ее до тех пор, пока жители галактики не образумятся и не перестанут делать друг другу гадости (эх, мечты, мечты...). Фунзанг выбрал второй вариант. Поместив свою формулу в Звездную Сферу, именуемую также Астрал Домина, он с ее помощью создал планету, которую назвал Гвардией, и там надежно спрятал. Затем Фунзанг нарисовал карту, по которой можно было добраться до сокровенной тайны, и порвал ее на множество мелких клочков. Таким образом, ученый счел, что разыскать Астрал Домину будет весьма проблематично, и вскоре попросту исчез. Более о нем с тех пор ничего не слышали.

И вот получилось так, что экипаж того корабля, что совершенно случайно наткнулся на Гвардию, по возвращении домой, естественно, не стал скрывать факта обнаружения легендарной планеты. Тут же обнаружились заинтересованные лица, желающие заполучить в свои руки Астрал Домину. Первым в списке числился некий «Чернокнижник», очень могущественный и влиятельный персонаж, известный своим могуществом и тем, что он никогда и ни с кем не заключал союзов. Другими претендентами на обладание формулой создания жизни оказались представители двух враждующих рас — слоноподобные Умпани и паукообразные Т'ранги. Обе народности прославились на почве межпланетной торговли. Но если Умпани считались расой благородной и справедливой, то вот репутация Т'рангов оставляла желать лучшего... Ради личной выгоды и обогащения они были готовы пойти на любую, самую грязную сделку. Такое принципиальное отсутствие щепетильности обеспечивало Т'рангов весьма обширной клиентурой. Увы, но количество всякого рода негодяев и темных личностей в галактике за века истории увеличивалось пропорционально освоению космических просторов и новых планет. Нет ничего удивительно в том, что, будучи конкурентами и обладая противоположными взглядами на жизнь, Умпани и Т'ранги являются заклятыми врагами. Хотя, если верить некоторым слухам, между ними существует договор, согласно которому те и другие обязуются вместе препятствовать выходу на галактический рынок кого-либо еще и самим устанавливать цены. Сложная все-таки штука — торговля.

Возвращаясь к персоне Чернокнижника, следует отметить, что, разыскивая Астрал Домину, он подписал контракт с Т'рангами, которые также принялись за поиски. Узнав о таком повороте событий, Умпани, естественно, не могли остаться в стороне. Кроме того, на корабле Чернокнижника находилась и некто Ви Домина. Эта девушка, известная как искусный и безжалостный боец, приходилась потомком самому Фунзангу. Правда, неизвестно было, по своей воле или же по принуждению помогает она Чернокнижнику.

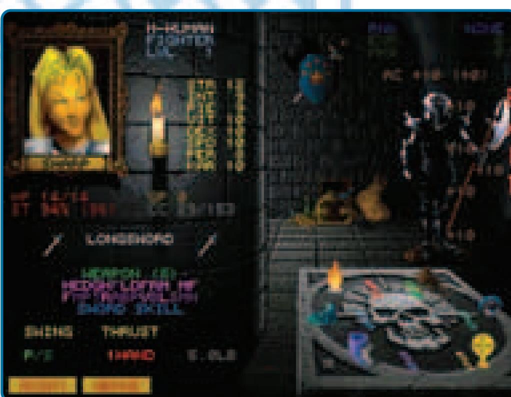
Такова была история, поведанная нашим героям посланцем Космических Лордов Альтеидом. Им было предложено отправиться в путь на космическом корабле и, высадившись на Гвардии, постараться уберечь Астрал Домину от нападок всяких злыдней. Ошарашенные таким предложением, искатели приключений из Плилгамина согласились и уже вскоре покинули родной мир.

Но скучать в межпланетном пространстве им пришлось недолго. По прибытии на Гвардию наши герои моментально оказались вовлечены в разыгравшуюся здесь борьбу за драгоценный артефакт. Умпани, Т'ранги, механические воины Чернокнижника — все они стремились к достижению одной цели — обретению Астрал Домины и уступать дорогу друг другу (не то что тем более каким-то проходимцам из захолустного Плилгамина!) отнюдь не собирались. Кроме того, на планете обнаружились следы присутствия высокоразвитой расы хигарди, а затем героям повстречались и их отдаленные потомки, называющие себя хелазоиды. Они поведали нашим искателям приключений, что их появление на Гвардии давно предсказано древним пророчеством, а именовать их следует не иначе как Крестоносцы. Ну что ж, так — значит так.

Впоследствии героям, перебившим один из высадившихся на планету отрядов Чернокнижника, встретилась Ви Домина, которой до смерти надоело общество мрачного молчальника, а команда Плилгаминских искателей приключений показалась подходящей компанией. Кстати, полное имя девушки оказалось Виталия.

Наконец, собрав все обрывки карты Фунзанга, Крестоносцы проникли на Остров Склепов, среди подземелий которого отыскали гробницу, где и была спрятана таинственная Астрал Домина. Виталия смогла расшифровать формулу создания жизни, а также находившиеся вместе с ней в Звездной Сфере сведения о координатах некой таинственной планеты. И тут, как раз в разгар радостного обсуждения как быть дальше, посреди гробницы появился Чернокнижник и в категорической форме потребовал отдать ему Астрал Домину. А как бы вы поступили на месте наших героев?

Когда тело не в меру самоуверенного «самого могущественного человека Космического Кольца» растаяло в воздухе (вообще странно — обычно трупы так и остаются лежать на месте гибели...), Крестоносцы отправились к своим знакомым хелазоидам с целью попросить у них космический корабль Фунзанга и на нем отправиться к Космическим Лордам. Ви Домина, сообщив, что скоро вернется, пошла за какими-то своими вещами на Черный Корабль... В общем, все складывалось удачно, но, видимо, в Плилгамине не существовало приметы трехкратного постукивания по дереву,



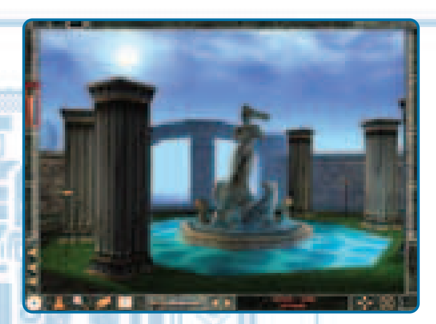
WIZARDRY 7 — Ролевая система *Wizardry 7* включает множество различных параметров, как основных, так и дополнительных.

совмещаемого с одновременным плеванием через плечо. Когда герои прибыли в Небесный Город хелазоидов и подошли к кораблю Фунзанга, их ожидал весьма малоприятный сюрприз. На входе стоял Чернокнижник весьма злорадного вида (насколько это для него вообще возможно), у ног его лежала бездыханная Ви Домина, уже успевшая лишиться одного глаза. Выбор жесток. Крестоносцам было предложено обменять Звездную Сферу на жизнь девушки. Что тут прикажите делать? Пришлось пожертвовать реликвией ради спасения Виталии. Чернокнижник скрылся, а Крестоносцам, провалившим миссию, оставалось лишь тяжко вздыхать, проклиная собственное невезение. Но тут очнулась Ви Домина и сообщила, что знает, куда направился Чернокнижник. Так что еще не все потеряно!

Как мы видим, необходимость продолжения истории была очевидна. Тем более что успех *Wizardry VII* уже сам по себе должен был способствовать немедленному началу работ над сиквелом. Но на дворе стоял 1992 год, и популярность жанра RPG постепенно шла на спад. На протяжении следующих нескольких лет ролевые игры выходили нечасто, в небольших количествах и были, как правило, ориентированы на редких и преданных любителей. Основная масса легендарных сериалов, в том числе и *Wizardry*, оказались заморожены, а их разработчики занялись другими проектами. Например, та же Sir-Tech создала замечательную пошаговую стратегию *Jagged Alliance*. Возвращение популярности ролевых игр началось в 96 году, когда вышла шестая часть *Might & Magic*, «ожила» *Ultima*, не говоря уж о мегапопулярных новичках — *Baldur's Gate*, *Fallout* и *Diablo*. Создатели Wizardry отреагировали на новый всплеск интереса к RPG выпуском «золотой редакции» седьмой серии игры и затем - нача-



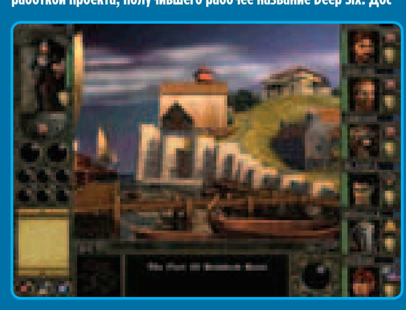
WIZARDRY 8 — Что меня всегда удивляло, так это размеры мечей, топоров и прочих орудий убийства, которыми размахивают некоторые персонажи игр. Не иначе как в этом им помогают сверхъестественные силы!



WIZARDRY 8 — Статуи и фонтаны — это лишь один из вариантов архитектурных украшений карт. Сразу видно, что дизайнеры, работавшие над игрой, не ленились (в отличие от своих коллег, делавших *M&M IX!*).

Wizards & Warriors

После того как Дэвид Брэдли — знаменитый дизайнер пятой, шестой и седьмой серий *Wizardry* — покинул компанию Sir-Tech, основанная им команда Heuristic Park Incorporated занялась разработкой проекта, получившего рабочее название Deep Six. Достаточно было одного взгляда на скриншоты игры, чтобы все стало ясно. Знакомый интерфейс, сложный фэнтези-мир с множеством населяющих его рас, оригинальная ролевая система. Вообще, *Deep Six* и *Wizardry* оказались весьма похожи друг на друга, хотя, конечно, формально между этими играми нет ничего общего. Все поклонники творчества Брэдли с нетерпением ожидали нового творения Мастера, но тут начались проблемы у издателя — компании Virgin. В результате Heuristic Park Incorporated переехал под крыло к Westwood, а проект был переименован в *Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness.* Но в таком состоянии ему было суждено просуществовать весьма недолго. Наконец, в феврале 2000 года стало известно, что Брэдли сотоварищи заключили договор на издание игры с известной Activision. Теперь новая RPG от Heuristic Park Incorporated получила название *Wizards & Warrios.* Именно под этим именем она и увидела свет осенью того же 2000 года. Что же мы получили в результате? Огромный игровой мир, более 300 видов монстров и не менее 120 NPC, увлекательный и традиционно лихо закрученный сюжет, навороченную ролевую систему, милую сердцу любого фаната *Wizardry,* и многое, многое другое! Воистину это была RPG с Большой Буквы и одно из самых замечательных произведений Дэвида Брэдли. Одним словом — must have для любого поклонника хороших ролевых игр!



WIZARDS & WARRIORS — Пейзажи из этой игры до сих пор производят весьма благоприятное впечатление!



WIZARDS & WARRIORS — Магическая система в *W&W* напоминает *Wizardry*, хотя и с рядом отличий.



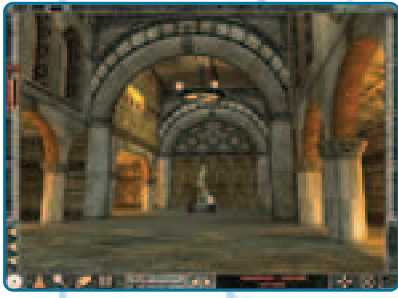
DUNGEON LORDS — Новый проект Дэвида Брэдли в корне отличается от его предыдущих разработок в области RPG.

лом работ над полноценным продолжением. Пока суд да дело, команду Sir-Tech (к тому времени это уже была Sir-Tech Canada) покинул Дэвид Брэдли, решивший заняться «сольной» карьерой и созданием «игры своей жизни», которой стала вышедшая в 2000 году *Wizards & Warriors*. Так что создатели первых четырех серий *Wizardry* — супруги Йан и Линда Карри вновь остались с проектом один на один. Впрочем, разработчики не собирались падать духом. И, следуя примеру New World Computing, для начала собрались переехать на новую технологическую основу. Вообще, написание движка для *Wizardry VIII* стало целой эпопеей, он неоднократно переделывался и улучшался, изменялся и дорабатывался, так что даже трудно сказать, осталось ли там хоть что-нибудь от оригинального варианта. Игра разрабатывалась долго и не то чтобы без мучений. Все-таки ситуация в игровой индустрии за прошедшее десятилетие изменилась коренным образом. Теперь мало было делать просто оригинальные и самобытные проекты. Нынешнему разработчику приходится учитывать сотни вещей, о влиянии которых раньше и думать не думали. В общем, финансовое положение Sir-Tech со временем выглядело все хуже и хуже. Интернет наводняли слухи о скором разорении компании, остановке работ над *Wizardry VIII* и скоропостижной кончине одного из старейших ролевых сериалов. Но господа Карри так просто сдаваться не собирались! Кстати, не последнюю роль в издании игры сыграла российская компания «Бука», заключившая с Sir-Tech договор о выпуске локализованных версий их проектов. Получилась интересная ситуация: еще не был найден издатель на западном рынке, а мы уже имели возможность играть в качественно и официально переведенный *Wizardry VIII*. Вот оно счастье!

Проиграв поединок за обладание формулой жизни Чернокнижнику, Плилгаминские Крестоносцы вместе с одноглазой, но оттого не менее воинственной и преисполненной праведного гнева Виталией пустились в погоню за Черным Кораблем, надеясь еще каким-то образом исправить ситуацию. Они двигались в сторону планеты, известной как Доминус, откуда была родом Ви Домина. Кроме того, этот мир был известен и тем, что на его территории были спрятаны два артефакта, созданные одновременно со Звездной Сферой — Хаос Молири — источник перемен и Дестини Доминус — хранилище всевозможных знаний. Нетрудно было догадаться, что Чернокнижник, по-видимому, планирует наложить руки и на оставшиеся две реликвии, так что следовало поторапливаться. Но нет ничего удивительного, что если все время на протяжении пяти лет (а именно столько занял перелет от Гвардии к Доминусу) торопиться, то в последний момент обязательно допустишь какую-нибудь оплошность. Так и вышло. На орбите наших героев уже поджидал корабль Чернокнижника, тут же открывший огонь на поражение. Челнок


WIZARDRY 8 — Посреди города медленно догорают обломки чего-то космического...


WIZARDRY 8 — Одна из основных и самых интересных фичей *Wizardry* — это уникальное сочетание классического фэнтези и вполне высокоразвитых цивилизаций.

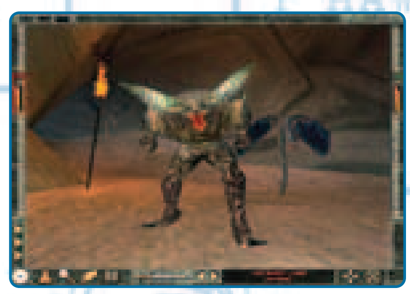

WIZARDRY 8 — Несмотря на то, что к 2001 году движок *Wizardry 8* уже не казался верхом технического совершенства, разработчики постарались выжать из него максимум возможного. И это им удалось, уровни игры действительно чертовски красивы!

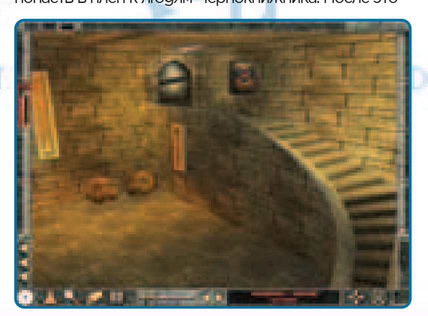
Крестоносцев ухнул вниз, и если бы не талант Виталии к пилотированию побитых космических кораблей, то все могло бы закончиться плачевно.

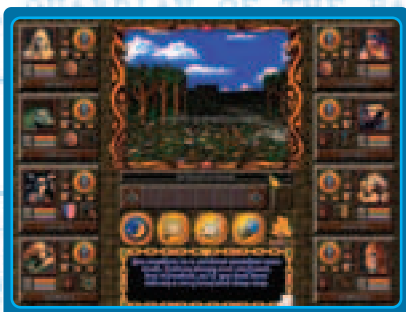
Впрочем, и так радоваться было особо нечему (кроме спасения жизней, разумеется). Совершив приземление у древнего заброшенного храма хигарди, наши герои, как обычно, оказались погружены в информационный вакуум. Нарушить его взялась Ви Домина, покинувшая Крестоносцев с целью навестить родные края, проведать знакомых, а также выяснить, какая обстановка нынче на Доминусе. А следом за исчезновением девушки нежданно-негаданно появился посланник Космических Лордов Альтеиг и торжественно объявил о необходимости отыскать артефакты, а по окончании исполненной пафосом речи вполне традиционно исчез. Ну очень любят всякие высшие силы поручать грязную работенку простым смертным!

Город Арника, куда прибыли в скором времени наши герои, кипел и бурлил, как растревоженный улей. Всех и вся будоражили слухи о пророчестве, предвещавшем Вознесение, и о том, что те, кто найдут все три артефакта, станут новыми Космическими Лордами. Потенциальная смена «верхушки» вселенной, конечно же, привлекла на Доминус множество авантюристов, проходимцев, идеалистов и прочих жаждущих верховной власти над миром созданий. Пока что наиболее близко к осуществлению цели подобрались некие Мууки, уже отыскавшие на задворках галактики Хаос Молири. Но и о Чернокнижнике также забывать не стоило. Следом за нашими героями на Доминус заявились и Умпани вместе Т'рангами — эти ни за что не собирались упускать свою выгоду. Впрочем, Чернокнижник тоже не дремал. Его методы были радикальными — установив с помощью грубой, но действенной военной силы контроль над Арникой, мудрец пообещал взорвать всю планету вместе с ее обитателями, ежели те не помогут ему разыскивать Дестини Доминус. Как говорится, на сугубо добровольно-принудительных началах.

И началась гонка! Кто кого — Плилгаминские герои, Чернокнижник, Умпани, Т'ранги или крысоподобные Рэтткины, также прибывшие с Гвардии, где они были наняты никому не доверяющим мудрецом для наблюдения за паукообразными космическими торговцами, если бы те вдруг отыскали Астрал Доминус и надумали умыкнуть артефакт. По ходу дела Крестоносцам пришлось в очередной раз спасать Виталию, которая, по своей старой традиции, уже успела попасть в плен к людям Чернокнижника. После этого веселая компания отправилась на юг, где ей предстояло разыскать Дестини Доминус, в свое время похищенный неким Мартеном. Путь героев лежал к городу Тринтону, что расположился среди крон гигантских деревьев, там же, кроме местного населения, им повстречались и уже упомянутые Рэтткины. По-видимому, общение с Умпани и Т'рангами научило Крестоносцев торговой смекалке и тому, что вовсе необязательно все сложное и опасное делать своими руками. В результате они смогли договориться с Рэтткинами о том, что те похитят у Чернокнижника Астрал Доминус, а наши искатели приключений ее затем выкупят. Так все и вышло. Заполучив артефакт (Чернокнижнику люди-крысы подсунули вместо него подделку, впрочем, тотчас же опознанную и выброшенную), Крестоносцы направились к Оплоту Мартена, где ныне окопались Т'ранги. Пауки пребывали в привычном озлоблении. Во-первых, у них не было ни одного из трех артефактов, а во-вторых, Чернокнижник так и не заплатил им, что оскорбило космических торговцев больше всего. Т'ранги не намерены были оставлять это просто так и собирались выступить против обманувшего их нанимателя, но так как их собственных сил для этого было недостаточно, то решено было отправить Крестоносцев с предложением о заключении союза к Муукам. Что нашим героям и требовалось. Как вы помните, именно у Мууков находился Хаос Молири. Похитить его оказалось проще простого. А чтобы отвлечь внимание космических исследователей, на место артефакта была помещена поддельная Астрал Доминус, выброшенная Чернокнижником. Заполучив два из трех артефактов, Крестоносцы решили покончить со своим подозрительно живучим врагом, чей Черный Корабль по-прежнему висел где-то на орбите Доминуса. Сделать это оказалось нелегко, но благодаря использованию советов, изложенных сеньором Макиавелли в своих трудах еще много веков на-


WIZARDRY 8 — От таких красавцев лучше держаться подальше!

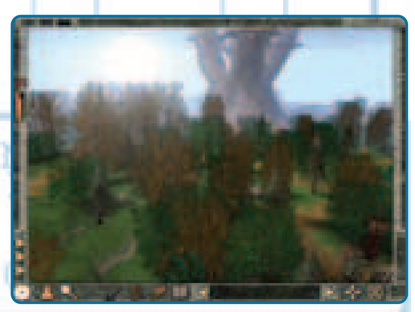

WIZARDRY 8 — Какая же RPG может обойтись без исследования подземелий и обязательного опустошения расставленных кем-то повсюду сундуков и ящиков с трофеями?


GRIMOIRE — Игра от Клива Блэйкмора перенесет нас обратно во времена популярности *Wizardry 7*.

Grimoire — история продолжается

Wizardry VIII стала новым словом в истории сериала — благодаря множеству изменений и новшеств, которые заметно отличали игру от ее предшественниц. Во-первых, проект был создан на основе совершенно нового, полностью трехмерного движка, и соответственно ушла в прошлое система перемещения по миру с поворотами на 90 градусов, спрайтовой графикой и прочими прелестями старинных RPG. Однако в то же время один из причастных к возникновению *Wizardry* разработчиков по имени Клив Блэйкмор, также как и Брэдли, покинувший компанию Sir-Tech, анонсировал собственный проект в духе Old-Style RPG под названием *Grimoire*. Внешне игра оказалась весьма похожа на *Wizardry 7*, а уж предлагаемое разнообразие предметов, монстров, NPC по сей день внушает уважение. Увы, но у *Grimoire* оказался лишь один серьезный недостаток. А именно — сроки разработки. Начав работу над проектом еще в 96 году, Клив Блэйкмор трудится над *Grimoire* до сих пор. Конечно, учитывая, что количество настоящих, хороших Old-Style RPG отнюдь не велико, интерес к игре не уменьшается, но все чаще возникает насущный вопрос: «Когда же?!».


WIZARDRY 8 — Толстый и неуклюжий крокодил все же довольно опасен в ближнем бою.


WIZARDRY 8 — Город Тринтон обосновался среди ветвей гигантских деревьев.


WIZARDRY 8 — Карта мира Доминус.

зад, герои сумели временно помирить Умпани и Т'рангов. И когда космические пауки предоставили своим слоноподобным коллегам и конкурентам координаты корабля Чернокнижника, ракетный удар, превративший его в облако межпланетной пыли, не заставил себя долго ждать... Правда, что произошло с хозяином межпланетной посудины, так выяснить и не удалось. Поздравив друг друга с победой, Крестоносцы смело отправились на поиски Дестини Доминус, благо местонахождение последнего из великих артефактов было известно. В катакомбах под Оплотом Мартена героям удалось разыскать гробницу последнего, в которой и была обнаружена реликвия. Теперь Крестоносцам оставалось попасть на Пик Вознесения, откуда лежала прямая дорога в центр Космического Кольца, где обитали Лорды. Однако подходы к божественной горе оказались блокированы армиями Рапаксов, одной из рас, населяющих Доминус, и ставших союзниками Чернокнижника. Пробраться на Пик тайком возможным не представлялось и тогда наши не слишком разборчивые в выборе средств Крестоносцы в очередной раз прибегли к помощи Т'рангов и Умпани. И тем и другим они пообещали статус Космических Лордов, если они смогут добраться до Пика Вознесения. Нетрудно догадаться, что Рапаксы для воинствующих торговцев преградой не стали. Заодно герои извели их короля, а также обезвредили башню-мину, отстроенную Чернокнижником с целью взрыва Доминуса. И вот он Пик Вознесения! Шаг вперед — и все Т'ранги, Умпани, Мууки, Рэткины и прочие Рапаксы остались позади. Перед Крестоносцами лежал центр Вселенной, Космическое Кольцо, обитель богов. Трансцендентную картину несколько портил только Чернокнижник, занимавшийся выяснением отношений с Альтеидом. Впрочем, его тоже можно было понять. Долгие годы он собирался мстить Космическим Лордам, а их-то как раз уже на месте и не оказалось. Предвидя Вознесение, божества местного значения навсегда покинули вселенную. Но не это привлекло внимание Крестоносцев и поразило их до глубины души. Здесь, в самом центре их мира, где рождается и завершается все, лежала Книга, которую не видел еще ни один смертный. В ней была записана вся история Вселенной, все, что имело место быть за эоны существования мира... И она была открыта как раз на той странице, где речь шла о Чернокнижнике. Каково же было удивление героев, когда они поняли, что их заклятый враг — это и есть сам знаменитый Фунзанг!

Тем временем Чернокнижник наконец покончил с Альтеидом и теперь был готов поведать свою печальную историю. Да, это действительно был Фунзанг, в прошлом — один из Космических Лордов, создатель этой вселенной и могущественных артефактов, которые должны были сделать доступными знания богов и для простых смертных. Но другим Лордам такая затея по вкусу не пришлась. И они изгнали Фунзанга из Космического Кольца, лишив его былого могущества и власти... Веками вынашивал оскорбленный мудрец план мести до тех пор, пока не стал тем, кем является теперь — Чернокнижником. Перед тем как быть изгнанным Фунзанг создал ключ для трех артефактов, который из поколения в поколение передавался в семье его потомков — им оказалось не что иное, как глаз несчастной Ви Домины.

Потрясенные герои слушали историю древнего мудреца. А затем, преисполнившись праведного гнева, вырвали страницу из Книги истории Вселенной, где рассказывалось об изгнании Фунзанга и его превращении в Чернокнижника. И от фигуры темного гения отделилась другая. Крестоносцы увидели пожилого человека с добрыми печальными глазами — Фунзанга, каким он был до изгнания. Вселенной больше не существовало. Один лишь центр мироздания — Космическое Кольцо, шестеро Крестоносцев, Фунзанг и Виталия. С помощью Пера новые Лорды записали в Книгу историю новой вселенной, все, что они знали о Ллилгамине и собственных приключениях. Так заново рождалась история мира...

Вышедшая в 2001 году *Wizardry VIII* стала на сегодняшний день последней в знаменитом сериале. Какой же будет дальнейшая судьба легендарной игры? Увы, на этот счет мы пока что можем только строить предположения. Хотя весной этого года Робертом Сиротеком и Линдой Карри в одном из интервью была озвучена информация о том, что появление *Wizardry IX* от бывшей команды Sir-Tech вполне вероятно. Правда, ничего более конкретного сказано не было, но время покажет, будем надеяться на лучшее. Что же касается Дэвида Брэдли, то сейчас маэстро работает над Action/RPG *Dungeon Lords*, которая не слишком-то похожа на *Wizardry* или *Wizards & Warriors*. Впрочем, по моему скромному мнению, ставить крест на одной из самых эпохальных RPG за всю историю жанра еще рано. Во-первых, с момента выхода *Wizardry VIII* прошло только два года, к тому же заявления разработчиков также вселяют некоторый оптимизм. Во всяком случае пускай уж лучше нам придется подождать выхода новой игры еще пару лет, чем получить такое же разочарование, каким стал *Might & Magic IX*. История *Wizardry* не заканчивается, а быть может — еще только начинается!.. **Глеб Соколов**



Полная коллекция всех игр из серии *Wizardry* плюс *Wizards & Warriors* от Дэвида Брэдли.



Preview

Читаем сегодня, играем завтра

ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts** РАЗРАБОТЧИК: **Pandemic Studios** ЖАНР: **Шутер в стиле Battlefield 1942**
ДАТА ВЫХОДА: **III кв. 2004**

Star Wars: Battlefront

Больше звезд! Больше войн! Ура!



Не знаю, как вы, а я лично всегда мечтал примерить белые, блестящие сапоги Имперского штурмовика. Но, увы, еще ни в одной игре нам не предоставлялось возможности по-настоящему почувствовать себя в шкуре этих бравых ребят. Однако скоро все изменится. В прошлом месяце мы уже рассказывали вам о новом *Battlefield*-подобном sci-fi шутере под названием *Star Wars Battlefront.* С тех пор мы успели побывать в офисе его разработчиков, своими глазами увидели рабочую версию игры и сделали для вас массу классных скриншотов. Только имейте в виду — к моменту выхода *Star Wars Battlefront,* намеченному на конец осени, вся информация, представленная в данном материале, вполне может устареть или измениться до неузнаваемости...

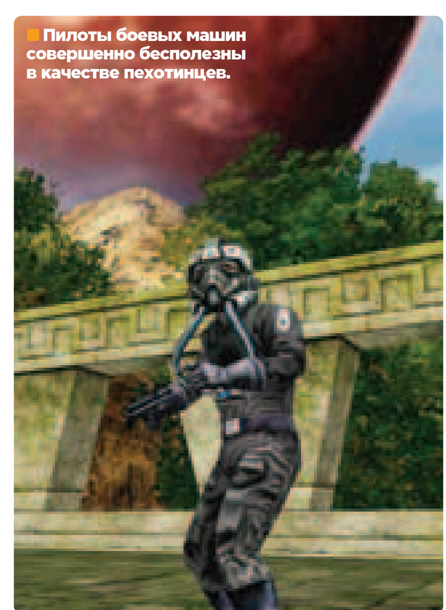
Если судить по пресс-релизам, то *Star Wars Battlefront* — это то, чем должна была стать, но не стала игра *Star Wars Galaxies.* Вы — солдат, сражающийся в самой знаменитой в истории человечества галактической войне. То есть, пардон, в двух галактических войнах — игра включает как знаменитые битвы классической трилогии, так и сражения из новых Эпизодов, посвященных Клоническим Войнам.

По словам продюсера Джима Цо (Jim Tso), во избежание каких-либо исторических парадоксов Имперские силы в Star Wars Battlefront не смогут воевать против Армии Клонов, и все игровые карты (числом около 15) будут разбиты на две группы: Empire vs. Rebellion и Republic vs. Federation. При этом некоторые уровни будут присутствовать как в первой, так и во второй кампаниях, и на наш вопрос, насколько сильно дублирующиеся карты будут отличаться друг от друга, Джим Цо чистосердечно ответил: «А что может измениться на Татуине за 20 лет? Это же пустыня!»

Battlefield в космосе

А вот костюмы и экипировка бойцов в двух кампаниях будут различаться, причем очень сильно. В Клонических Войнах, к примеру, нам предлагается играть за мощные, тяжело бронированные силы Республики и армию дроидов Торговой Федерации. Некоторые боевые машины, вроде Gunship, будут вмещать целый экипаж в составе пилота, второго пилота, нескольких турельных стрелков и одного хвостового стрелка. В нашем распоряжении будут шагающие AT-TE — предшественники гигантских AT-AT, дроиды-пауки, двухколесные танки Hailfire, космические истребители и установки AAT (если помните, одна такая чуть не угробила несчастного Джа-Джа в *«Призрачной угрозе»*). В целом Клонические Войны выглядят весьма впечатляюще, хоть мы и видели только битву за Набу, да и то в незаконченном виде. Как уже говорилось выше, классическая трилогия тоже будет во всех подробностях представлена в *Star Wars Battlefront* — хотя, честно говоря, пока не очень ясно, как разработчики собираются исправлять вопиющий дисбаланс,

«Дизайнеры Pandemic обратились к нам с идеей сделать подобную игру еще до выхода оригинального *Battlefield 1942*».


Пилоты боевых машин совершенно бесполезны в качестве пехотинцев.


Как и в *Battlefield 1942,* вы должны захватывать и удерживать особые чек-пойнты.

имевший место в оригинальных фильмах, где на каждый X-wing, Y-wing или снегоход Повстанцев Империя выставляла по несколько AT-ST, AT-AT, TIE Fighters и TIE Bombers. Но все же можно не сомневаться в том, что именно кампания Empire vs. Rebellion станет главным козырем игры и воплощением самой заветной мечты всех фанатов *«Звездных Войн»* — вне зависимости от каких-либо огрехов балансировки сил.

Но возникает резонный вопрос: неужели *Star Wars Battlefront* станет точной копией *Battlefield 1942*, в которой танки и самолеты Второй мировой будут заменены на шагающие машины и космические истребители будущего? На это Джим Цо отвечает так: «Дизайнеры Pandemic обратились к нам с идеей сделать игру, посвященную битвам во вселенной *Star Wars*, сразу же после завершения работ над *Star Wars: The Clone Wars* — т.е. это было еще до выхода оригинального *Battlefield 1942*. Но по геймплею их новая игра действительно будет очень сильно напоминать *Battlefield*». Как известно, фанаты *«Звездных Войн»* не стали ждать у моря погоды и уже сделали для *Battlefield 1942* соответствующий мод под названием *Galactic Conquest*. Когда мы спросили Джима Цо, что он думает по этому поводу, продюсер сказал следующее: «Ребята постарались на славу, они молодцы. Но мы разрабатываем полноценную игру, и если, не дай Бог, она окажется хуже этого любительского мода, значит, нам всем нужно срочно увольняться с работы и идти в ночные сторожа».

Планеты и космос

На самом деле дизайнерам Pandemic, конечно же, не следует всерьез опасаться конкуренции со стороны мода *Galactic Conquest*, поскольку их творение значительно глубже, сложнее и масштабнее. В онлайновых битвах *Star Wars Battlefront* смогут принять участие до 32 человек и до 64 — при игре по LAN. Перед началом боя выбирается 10 миров, они делятся между сражающимися сторонами и конечная цель каждой фракции — выбить противника со всех планет, т.е. захватить галактику.

Хотя полный список представленных в игре планет пока не обнародован, уже известно, что в *Star Wars Battlefront* нам предстоит сражаться за Набу, Геносис, Камино, Татуин, Явин, Хот («Мир *«Звездных Войн»* немыслим без битвы в снегах Хота», - шутит Джим Цо) и Эндор. Кроме того, по непроверенным данным, в игре будут воссозданы важнейшие бои и новая планета из будущего Эпизода III. На некоторых планетах, например на Явине, Эндоре и Набу, основной упор будет сделан на наземные сражения между пешими солдатами; а на других уровнях, в частности на Хоте и Геносисе, баталии развернутся между боевыми машинами, управляемыми игроками. Еще интересный момент: за захват и удержание миров вы будете получать специфические бонусы, зависящие от конкретной планеты и периода, в течение которого вы сохраняете над ней контроль. Например, если Империя сможет удержать Эндор в течение достаточно долгого времени, ее силы получат подкрепление в виде новой Звезды Смерти, а если Республика сохранит контроль над Камино, вся ее армия клонов будет иметь серьезное преимущество в бою. Кроме того, в битвах будут иногда появляться знаменитые NPC — Дарт Вейдер, Люк Скайуокер, Граф Дуку — также в качестве бонусов за удержание определенных планет. Аборигены некоторых миров, к примеру Tusken Raiders на Татуине, будут вести себя очень агрессивно и нападать на всех, кто по неосторожности к ним приблизится; а на Эндоре симпатичные мишки-эвоки будут постоянно угонять воздушные мотоциклы Имперцев...

По словам Джима Цо, сам дизайн карт будет побуждать игроков к более тщательному стратегическому планированию своих действий. Например, если на Хоте Империи удастся-таки разрушить генераторы щитов (как это было в фильме), то дело Повстанцев — труба, и им нужно срочно эвакуироваться с планеты. Но зато если Повстанцы смогут удержать позиции, высадившиеся Имперские силы не получат подкреплений и с высокой долей вероятности будут уничтожены.

Несмотря на то, что *Star Wars Battlefront* выйдет также на PS2 и Xbox, Джим Цо заверил нас, что именно PC-версия является для дизайнеров Pandemic главным приоритетом, и что она ни в коем случае не будет банальным портом с приставки. До выхода игры остается еще почти год, поэтому делать какие-либо серьезные прогнозы пока рано. Да пребудет с разработчиками Сила!

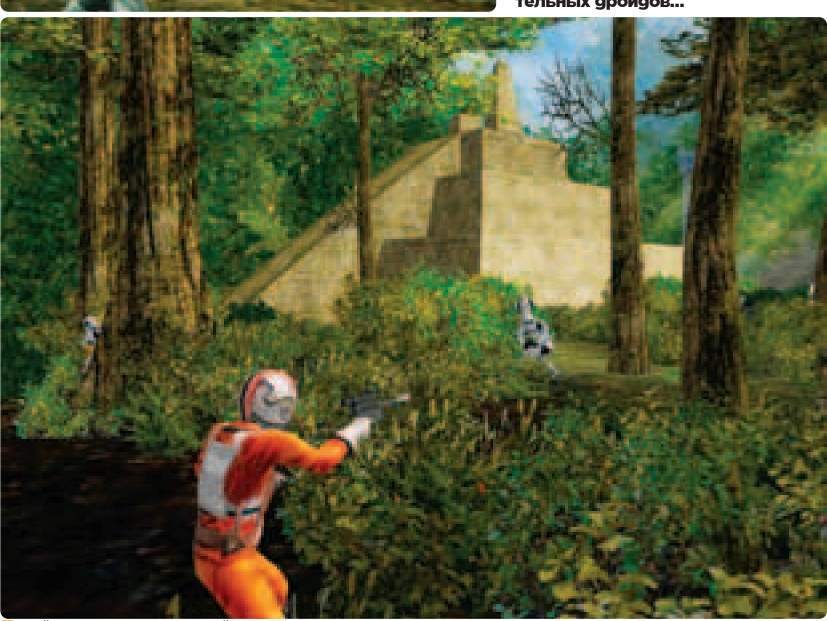
Даррен Глэдстоун

Резюме: ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ — К ЗВЕЗДАМ!

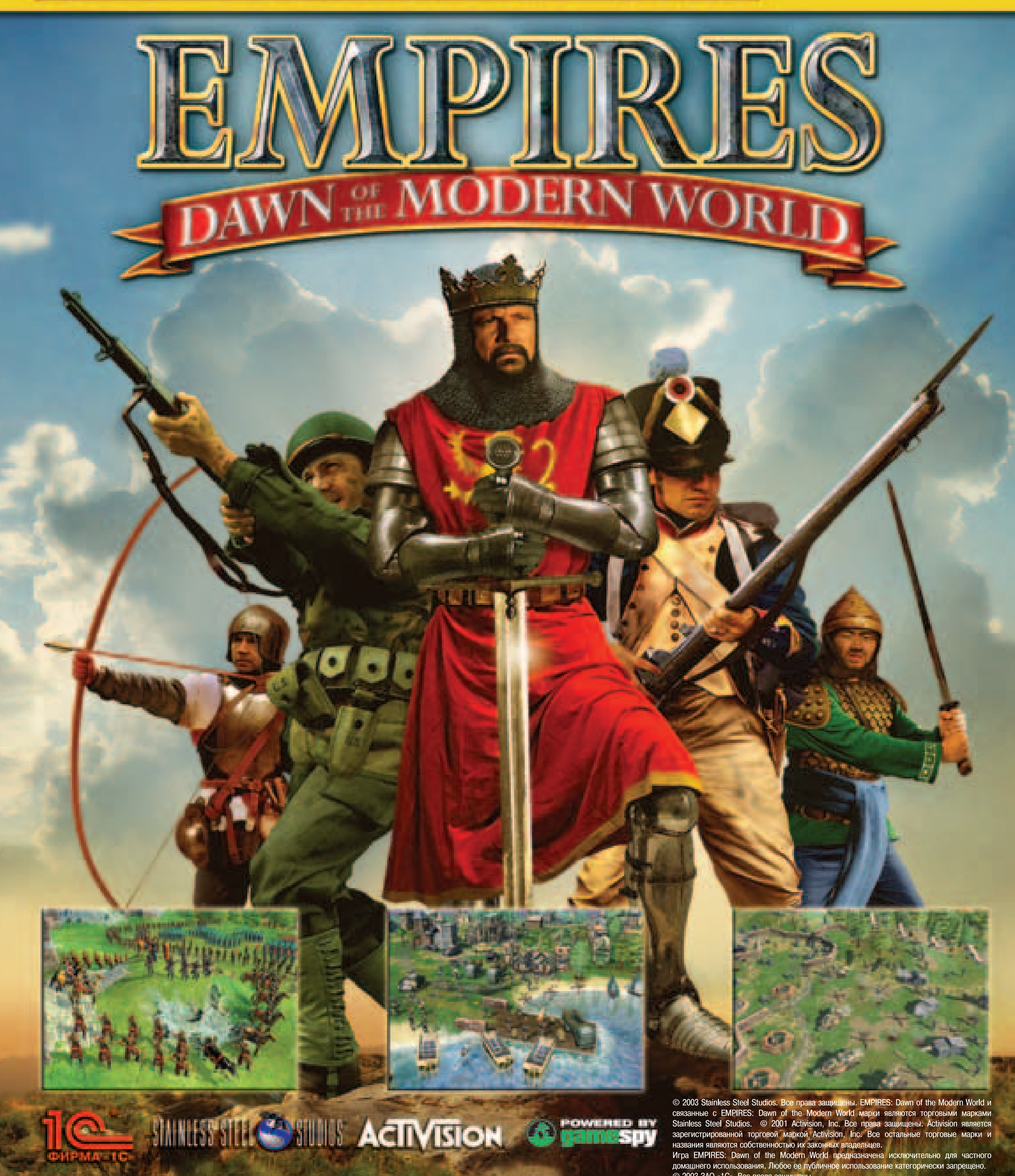
Сбор всех родов войск

На данный момент уже известно, что каждая из воюющих сторон будет иметь по меньшей мере пять уникальных классов бойцов. Так, основными «рабочими лошадками» Повстанцев станут универсальные пехотинцы и шпионы, умеющие переодеваться Имперскими штурмовиками и пробираться в тыл врага. У Империи с ее многочисленными родами войск и сложной техникой ассортимент доступных профессий и специальностей будет весьма обширным, включая инновационный класс Pilot - бесполезный в качестве пехотинца, но смертоносный за штурвалом боевой машины. А в армии Торговой Федерации будет множество разновидностей тяжелых боевых роботов, включая вооруженных ракетами Assault Droids и катающихся, как шары, Droidica Bots. Кстати, персональный любимец Джима Цо — Jump Trooper из Армии Клонов, который подобно Джанго Фетту передвигается с помощью реактивного ранца.

AT-ST — весьма мощные машины. А кроме того, офицеры Империи могут вызывать разведывательных дроидов...



«Эй, я тут!» Знаменитый храм на Явине — идеальное место для дружеских шуток и розыгрышей.



EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD
1С ФИРМА «1С»
STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION
POWERED BY gamespy
© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

ИЗДАТЕЛЬ: **Руссобит-М** РАЗРАБОТЧИК: **Silver Style** ЖАНР: **RPG** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**

The Fall: Last Days of Gaia

По следам Fallout

Проблема Конца Света издавна волновала человечество. Любой викинг с детства готовился занять свое место среди дружинников Валгаллы в час последней битвы — Рагнарека; средневековый крестьянин постоянно помнил о грядущем дне Страшного Суда; а ученые и монахи из века в век пытались вычислить предполагаемую дату Апокалипсиса. В двадцатом веке, после Второй мировой войны и изобретения ядерного оружия человечество было поставлено перед новой угрозой. Свежеиспеченный вариант гибели нашего бренного мира теперь не был связан со сверхъестественными силами. Достаточно было случайности, одной из тех нелепых оплошностей, которые случаются в жизни любого...

Но по натуре своей люди — большие оптимисты! Даже когда многочисленные исследования и заумные рассуждения именитых ученых продемонстрировали, сколь мала вероятность выживания хотя бы небольшой части населения планеты в результате ядерной войны или иной глобальной техногенной катастрофы, это отнюдь не смутило любителей строить модели постапокалиптической жизни на Земле.



Большие города разработчики *The Fall* нам пока что не показывают (может быть, их в игре не окажется совсем). Зато мелких поселений точно будет в достатке.

Стражи закона не дремлют и с преступниками у них разговор короткий — пуля в лоб (граната под ноги) и до встречи в аду...

И неудивительно — ведь простор для полета фантазии оказался донельзя широк! Мы опустим подробности и тщательный исторический разбор того, когда же появилась первая постапокалиптическая игра. Для нас важно то, что в 1996 году команда Black Isle Studios создала *Fallout*. Эта RPG моментально приобрела культовый статус. А ее продолжение — *Fallout 2* уверенно подтвердило звание идола ролевого жанра.

С той поры прошло уже немало времени. Black Isle Studios медленно разваливается. Попыток повторить успех *Fallout* после выхода второй части игры было предпринято немало, но ни одна из них не сумела хоть сколько-нибудь заметно приблизиться к славе самой известной постапокалиптической RPG всех времен и народов.

И вот перед нами новый претендент на трон! Имя ему — *The Fall: Last Days of Gaia*. Как и *Fallout*, этот проект разработчиков Silver Style представляет собой ролевую игру, где действие разворачивается на Земле, пережившей (или, точнее, по-прежнему переживающей) страшный катаклизм планетарного масштаба. Правда, речь идет не о ядерной войне. В мире *The Fall* человеческая цивилизация оказалась на грани исчезновения из-за резкого и повсеместного повышения температуры окружающей среды где-то в среднем на 10 градусов. Такое изменение климата повлекло за собой иные экологические катастрофы, и в результате этого везде и всюду воцарилась анархия. Вот вам и глобальное потепление...

Как уже давно и хорошо известно, в большинстве соответствующих художественных произведений лучше всех любые глобальные катастрофы, будь то комета на голову, нашествие инопланетян или еще что похуже, почему-то переживают граждане США. Вот и в *The Fall: Last Days of Gaia* нам предстоит действовать на территории Северной Америки — от имени одного из местных жителей разбираться в происходящем вокруг. Но кроме абстрактного любопытства у главного героя *The Fall* будет и личный интерес исследовать окружающий мир. Дело в том, что его ближайших родственников жестоко убили некие бандиты, и оставлять это дело просто так он не намерен.

Но прежде чем пускаться на поиски приключений в горячем и полном опасностей мире The Fall, нам будет предоставлена возможность определиться с параметрами героя. Персонаж обладает шестью основными атрибутами, в число которых входят сила, ловкость, разум и т.д. Также имеется 14 навыков, которые в различных сочетаниях могут определять профессиональные качества протагониста. Благодаря этому мы сможем создавать и подрывников, и врачей. К тому же, не стоит забывать и о комбинировании различных навыков. Одним словом, ролевая система в *The Fall: Last Days of Gaia* выглядит интересной и логичной, что уже само по себе является несомненным плюсом проекта.



Похоже, что в The Fall автомобильные свалки стали еще одним национальным символом Америки. Они здесь повсюду!



Так мы будем торговать. Кстати, обратите внимание на оригинальный дизайн внешности некоторых персонажей...



Эта штуковина на воздушной подушке — одно из многочисленных средств передвижения, доступных в игре.



А я бы дальше не пошел...



Пантомима с тайным смыслом: «Кто убил мутанта?»

Под нашим управлением смогут одновременно находиться до шести персонажей, большая часть которых будет рекрутироваться из числа дружественных NPC. Кстати, с ними же в *The Fall: Last Days of Gaia* будет связана и еще одна интересная особенность игрового процесса. Дело в том, что, как и во многих других RPG, после убийства врагов у нас будет возможность обыскать их трупы с целью собрать полезные и не очень (но все равно стоящие денег) трофеи. Однако разработчики из Silver Style решили не баловать нас поддержкой неограниченного мародерства. И нашли оригинальный выход из положения. В *The Fall: Last Days of Gaia* собирать трофеи будут не только герои под управлением игрока, но и NPC. Кстати, подобная фича уже успела засветиться в недавно вышедшей отечественной ролевой игре *«Талисман»* и, надо сказать, смотрелась там весьма неоднозначно. Смогут ли создатели *The Fall* найти разумное решение задачи? Посмотрим, но в любом случае нам придется всегда быть настороже и опасаться проворных компьютерных людишек!

Выбор оружия для устранения себе подобных и прочих враждебно настроенных братьев наших меньших будет велик. Метательные и обычные ножи, пистолеты и кастеты, а также ружья и арбалеты — весь набор средств уничтожения противника в *The Fall: Last Days of Gaia* налицо! Для любителей взрывного дела в арсенале предусмотрены гранаты и даже легендарный «коктейль Молотова». Кстати, если ваши персонажи слишком уж разойдутся и поубивают помимо банальных монстров еще и пару-другую мирных (точнее, признаваемых официальной властью таковыми — ведь в мире *The Fall* совсем без оружия может себе позволить ходить, наверное, лишь очень крутой каратист) граждан, то готовьтесь к неприятностям. Стражи закона не дремлют и с преступниками у них разговор короткий — пуля в лоб (граната под ноги) и до встречи в аду...

А еще персонажи игры будут «привыкать» к тому экземпляру оружия, которое используют чаще всего. Да, да, речь идет даже не о каких-нибудь обобщенных понятиях типа пистолет — пулемет — снайперская винтовка, а об одном конкретном стволе! Чем больше герой застрелил из него врагов — тем выше точность попадания. Кстати, своему любимому орудию убийства можно будет даже дать персональное имя! А чем, спрашивается, мы хуже викингов?

Своему любимому орудию убийства можно будет даже дать персональное имя! А чем, спрашивается, мы хуже викингов?

Учитывая, что не одни только наши герои в этом мире такие крутые, кроме средств нападения стоит позаботиться и о средствах защиты. К ним относятся броня, перчатки, ботинки и шлемы. Но если уж коварный враг умудрится-таки покалечить вашего героя, то поправить здоровье можно будет с помощью аптечки. Кстати, в *The Fall: Last Days of Gaia* питание не будет оказывать критического влияния на физическое состояние персонажей. По крайней мере без еды и питья никто точно не умрет. Зато заболеть или отравиться сможет любой из героев.

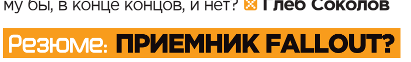
Передвижение по миру *The Fall* будет реализовано на манер *Fallout* или *Arcanum.* То есть, покинув какую-либо игровую зону, мы оказываемся на глобальной карте и отправляемся в путешествие до следующей локации. При этом путь вашей партии отмечается сразу же с начальной точки, так что заблудиться не получится даже при большом желании.

А вот сетевой игры в The *Fall: Last Days of Gaia* не будет. Разработчики обещают, что в случае коммерческого успеха многопользовательский режим добавят отдельным патчем.

Сомневаться в том, что интерес широких геймерских масс к *The Fall: Last Days of Gaia* обеспечен, не приходится. Мало того, что у проекта и без того хватает своих собственных интересных особенностей, выделяющих его на фоне остальных, так еще и распад Black Isle Studios, как ни странно, пришелся очень кстати. И дело даже не в закрытии основного конкурента детища Silver Style — *Fallout 3,* а в том, что многие из бывших сотрудников BIS, включая знаменитого дизайнера Дамьена Фолетто (Damien Foletto), теперь влились в ряды создателей *The Fall: Last Days of Gaia.* А ведь всем прекрасно известно, что эти ребята на создании постапокалиптических RPG не то что собаку — слона съели! И вполне возможно, что *The Fall* действительно станет достойным приемником легендарного *Fallout:* почему бы, в конце концов, и нет? **Глеб Соколов**



Разведку местности лучше проводить не всеми героями сразу.



Резюме: **ПРИЕМНИК FALLOUT?**

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Digital Illusions CE Canada** ЖАНР: **Shooter** ДАТА ВЫХОДА: **весна 2004**

Battlefield: Vietnam

Незабываемый запах фрагов по утрам...

Поначалу решение дизайнеров Digital Illusions CE сделать игру, посвященную Вьетнамской войне, повергло ветеранов *Battlefield 1942* в панику. Одних напугало то, что танки не смогут свободно разъезжать по густым тропическим джунглям, других — что разработчикам не удастся адекватно воссоздать в игре специфические условия Вьетнама, третьих — еще что-то... Недавно мы собственноручно опробовали рабочую версию BF: Vietnam и в этой связи официально заявляем: успокойтесь, никаких причин для волнения нет! Игра превосходна, хотя периодически мы были готовы убить покойную певицу Дженис Джоплин еще раз — собственными мозолистыми руками...

Как ни странно, *BF: Vietnam* ни капли не похож ни на голливудский боевик про Вьетнамскую войну, ни на онлайновый шутер «нового поколения». Игра представляет собой тот же самый привычный нам *BF1942* только с новыми трюками, новыми пейзажами и новой тактикой. Шутер можно было бы назвать «Джунгли: Американцы против Азиатов» — и это ровным счетом ничего бы не изменило. Главные элементы реальной Вьетнамской войны — подкопы, мины и ловушки — вообще никак не отражены в *BF: Vietnam*, и это здорово, черт побери! В конце концов, ведь главным достоинством серии *Battlefield* всегда был отнюдь не реализм, а веселый и ненапряжный игровой процесс, в котором снайпер, стоящий на крыле летящего самолета и ведущий огонь с высоты 10.000 футов, считается вполне нормальным явлением...

Так что же все-таки изменилось в игре? Ну, во-первых, звуковое сопровождение. Приготовьтесь в больших количествах слушать хипповскую музыку, так успешно промывшую в свое время мозги американской молодежи 60-х годов. Одни и те



Главное нововведение BF: Vietnam — пресловутые тропические джунгли.



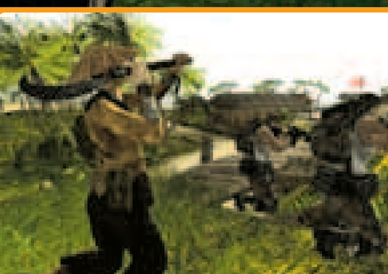
«Эй, приятель, тебя подбросить до передовой?»

же ритм-н-блюзовые мелодии звучат, когда вы летите на вертолете, плывете на катере или встречаетесь в джунглях с однополчанами, так что периодически во время игры вы ловите себя на мысли: «А по какому поводу у нас нынче вечеринка?..»

Welcome to the jungle

Главное тактическое нововведение *BF: Vietnam* — это, конечно же, пресловутые тропические джунгли. Высокая трава и густые деревья позволяют, совершенно не напрягаясь, в любой момент спрятаться от противников. Стоит принять лежачее положение — и никто вас не увидит, гарантия 100 процентов. В результате ставшая уже привычной схема геймплея меняется, порой — просто до неузнаваемости.

С другой стороны, невзирая на появление пышной растительности, игровой процесс по-прежнему закручен в основном вокруг захвата боевых машин и стационарных позиций, хотя, конечно, тяжелая техника играет в *BF: Vietnam* меньшую роль, чем в *BF1942*. Тактика пехоты стала более



Преимущество в огневой мощи еще не гарантирует победу...

разнообразной и утонченной, но в целом, если не считать исчезновения класса Medic и изменившейся схемы распределения стволов по профессиям, игра за пехотинца довольно сильно напоминает то, что было в оригинальном *BF1942*. Повысилась значимость вертолетов и небольших катеров (иногда служащих мобильными точками респавна). Кроме того, в отличие от будущей *Joint Operations* в *BF: Vietnam* изрыгающие ракеты и пулеметный огонь боевые машины по-прежнему очень трудно уничтожить. Вертолеты, переносящие дружественные танки по карте, стали важнейшим видом транспорта, а реактивные самолеты — главной ударной силой. Схемы управления самолетами и вертолетами идентичны таковым в моде *Desert Combat*, поэтому опытные летчики сразу же почувствуют себя в *BF: Vietnam* как дома и, несомненно, оценят возросшую защищенность и живучесть воздушных машин. Свой личный вклад в исход Вьетнамской войны мы сможем внести уже этой весной. Тренируйтесь, господа, тренируйтесь! **Иван Сулик**

Угадай мелодию



Подберите для каждой песни из игры наиболее подходящее транспортное средство.

ПЕСНИ	БОЕВЫЕ МАШИНЫ
A. The Kinks, "You Really Got Me"	**1.** «Чинук»
B. Bobby Fuller Four, "I Fought the Law"	**2.** «Фантом»
C. CCR, "Fortunate Son"	**3.** «Весла»
D. Count Five, "Psychotic Reaction"	**4.** Huey Assault
E. Deep Purple, "Hush"	**5.** PBR

Резюме: ЖАРКО

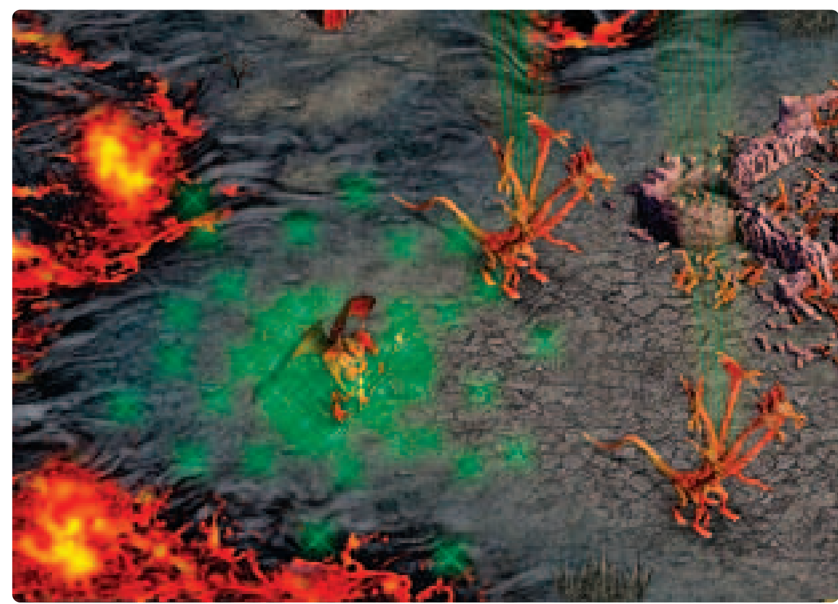
ИЗДАТЕЛЬ: **Enlight Software** РАЗРАБОТЧИК: **Infinite Interactive** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **II кв. 2004**

Warlords Battlecry III

Кричи громче — и победа будет за тобой!

К сожалению, многие вещи в нашем мире не получают и малой толики заслуживаемого ими признания. Типичным примером подобной несправедливости является линейка игр *Warlords Battlecry* — пожалуй, самая недооцененная современниками RTS-серия за всю историю жанра. А между тем, это риал-таймовое ответвление прославленной стратегической вселенной *Warlords* подарило нам уже две достойных игры. К счастью, похоже все-таки, что не только одни мы любим и ценим серию *Battlecry* — ее находящаяся в разработке третья часть уже почти готова и должна в самое ближайшее время появиться в продаже.

И пусть с чисто технической точки зрения *Warlords Battlecry III* делается на том же самом движке, что и предыдущая серия, — зато в новой игре будет более сильный AI, более продвинутая ролевая система, более масштабные битвы, более детализированная и красивая графика, а также более удобный и стильный интерфейс. Кроме того, третья часть сохранит и усилит все достоинства своих предшественников, включая геймплей — одновременно динамичный и глубокий — и нелинейную структуру основной кампании.



Вулканические равнины — один из трех новых типов ландшафта.

***Warlords Battlecry* — пожалуй, самая недооцененная современниками RTS-серия за всю историю жанра.**

К бою готовы!

В игре появится множество новых фишек, включая три типа ландшафта (плодородные поля, безжизненные пустыни и окруженные лавой вулканы) и разбросанные по картам магазины, где мы сможем покупать ценные артефакты, зелья и заклинания.

Кроме того, в *Battlecry III* дебютирует пять новых рас. Ssrathi — живущие племенами рептилеобразные гуманоиды, приручающие могучих динозавров и использующие в бою шаманскую магию. Инсектоидная раса Swarm — всевозможные скорпионы, жуки и прочие тараканы, компенсирующие слабость отдельных юнитов высочайшей плодовитостью. Plaguelords — мертвецы и демоны, способные насылать на врагов чуму и благодаря этому эффективно бороться с более сильными противниками. Две последних фракции из числа «новичков» — это люди, борющиеся с нашествием перечисленных выше монстров: Empire, делающая ставку на магию, и Knights, обладающие самой мощной кавалерией. А поскольку из *Battlecry II* в третью часть перешли 11 уже известных нам рас, общее число воюющих сторон составляет теперь аж 16. Неплохо, да?

Каждая раса обладает собственными уникальными юнитами, и даже народы, знакомые нам по предыдущим сериям, обзавелись множеством новых способностей и свойств. Ролевая система также претерпела целый ряд положительных изменений, включая новую, более гибкую и удобную схему прокачки, позволяющую полностью контролировать все аспекты развития персонажей. Существенно возросло и количество доступных для изучения скиллов, ассортимент которых зависит от расы и класса конкретного героя. В целом же процесс набора уровней идет теперь быстрее, чем в предыдущей части, но при этом каждый уровень дает меньший прирост способностей — герой 100-го уровня в Battlecry III по мощи примерно равен персонажу 40-го уровня в *Battlecry II*.

Появились т.н. «логова монстров» — нейтральные структуры, периодически респавнящие стаи агрессивных тварей, управляемых AI и способных существенно осложнить жизнь игрокам, особенно когда те полностью поглощены войной друг с другом. Уничтожение этих Lairs будет весьма непростым делом, т.к. при атаке они начинают порождать сильных и многочисленных защитников, а из разрушенного логова непременно вылезает высокоуровневый босс… Но зато победа над таким боссом принесет вашему герою много экспы, а на его трупе вы обязательно найдете какой-нибудь ценный магический предмет.

Кстати, о магии — в игре появится 30 новых заклинаний, распределенных по трем сферам — Divination, Poison и Arcane — и способных при грамотном использовании здорово усилить вашу армию. На данный момент известно о магах двух типов: Elementalist Mages — управляющих силами стихии и вызывающих огненные и ледяные элементали; и Defilers — специалистах по ядам, высасывающих из врагов жизнь, заставляющих их гнить заживо и насылающих отравленные облака.



Как и прежде, герои захватывают ничейные объекты на карте.

Можно не сомневаться в том, что *Warlords Battlecry III* не посрамит чести своих предков. Мы очень любили предыдущую часть, которая едва не завоевала в свое время титул Лучшей RTS 2002 года, и, судя по тому, что мы знаем о третьей серии, это будет одна из немногих по-настоящему достойных игр в затертом до дыр и переживающем глобальный кризис жанре.

Райан Скотт

Резюме: ГЕРОЙСКАЯ ИГРА

Painkiller

Перед вами — наглядная иллюстрация принципа «Никогда не обижайте слабых — это может плохо кончиться». В принципе, мы могли бы долго рассказывать, почему действие *Painkiller* разворачивается в Чистилище, — но какая вам по большому счету разница? Лучше просто полюбуйтесь, как изящно этот свиноподобный Hell Biker приземляется на свою жирную задницу! На скриншоте хорошо видно, что в него только что попали из ружья, стреляющего кольями... Справа — готовый к нападению Sado Commando. Да, уж в чем игре никак не откажешь — так это в оригинальном стиле. Кроме того, у нее весьма солидный трехмерный движок и (по словам разработчиков!) продвинутый сетевой код. Кровавые онлайновые побоища с участием до 32 игроков начнутся уже весной этого года.




CAUTION

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **G5 Software** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**

Карибский кризис

На руинах этого мира

Прошедший 2003 год ознаменовался выходом и анонсами множества игр в самых различных жанрах, посвященных тем не менее одной и той же тематике — событиям Второй мировой войны, что, впрочем, вполне понятно. Вторая мировая оставила глубокий след в новейшей истории; и стремление понять, пережить, ощутить хотя бы одну тысячную того, что довелось испытать нашим дедам и прадедам, вновь тянет многих игроков за штурвалы виртуальных истребителей и бомбардировщиков, в кабины танков, на поля давно отгремевших сражений той войны...

Одним из наиболее значимых событий для жанра стратегий в реальном времени в прошлом году стал выход военной RTS *«Блицкриг»* от компании Nival Interactive. Наверное, не имеет смысла сейчас перечислять все достоинства этой игры — в свое время *CGW* публиковал подробный и развернутый обзор, посвященный этому проекту. Отмечу только, что, работая над *«Блицкригом»,* Nival изначально пошел на фактически беспрецедентный шаг. Игра была построена на принципе максимально открытой архитектуры, так что любой желающий мог создать на ее основе даже весьма сложный и оригинальный мод. Более того, кроме игроков-любителей движок «Блицкрига» привлек внимание и многих профессиональных разработчиков. В результате к сегодняшнему дню мы имеем уже пять анонсированных проектов (притом два из них уже вышли) на его основе и будем надеяться, что это еще не финал!



Обгоревшие здания, брошенная техника, растекающиеся радиоактивные отходы подозрительно ядовитого цвета — все признаки прошедшей ядерной атаки налицо.

> ***«Карибский Кризис»* — это не адд-он, а новая игра на базе той же технологии. Отличительной особенностью должны стать не только новые юниты, локации и действующие лица, но и добавление в игру стратегического уровня управления войсками.**

Среди всех известных разработок на движке *«Блицкрига»* особо выделяется игра под названием *«Карибский кризис»* от московской компании G5 Software, известной такими разработками, как *«Красная Акула»* и *«Ударная Сила»*. Что же представляет собой данный проект? *«Карибский кризис»* — это стратегия в реальном времени, посвященная событиям альтернативной истории второй половины XX века. Как известно, данный исторический период ознаменовался таким политико-идеологическим явлением, как Холодная война. К счастью, в реальности этому конфликту между двумя могущественными сверхдержавами — Советским Союзом и США не было суждено перерасти в вооруженное столкновение. Как ни парадоксально, основным сдерживающим фактором оказалась гонка вооружений, в первую очередь — массового уничтожения. Но давайте попробуем представить на секунду, что было бы в том случае, если бы кто-нибудь по ту или другую сторону океана все-таки нажал на пресловутую красную кнопку? Каким был бы тогда наш мир?

В начале 60-ых гг. Соединенные Штаты усилили разведывательную деятельность на территории Кубы. Советская и кубинская контрразведки стали чаще вылавливать шпионов и диверсантов. ВВС США сосредоточили около Кубы большое количество самолетов-разведчиков, делавших постоянные облеты острова. Самолеты U-2 вели непрерывную фоторазведку кубинской территории. Сведения, поставляемые этими сверхвысотными разведчиками, были поистине неоценимы для Исполнительного комитета Совета Национальной безопасности США, принимавшего решения о действиях американских вооруженных сил на основе этой информации. Поэтому было решено — если кубинцы собьют хотя бы один U-2, остров немедленно подвергнется бомбардировке. По оценкам всех участников тех событий, обстановка накалилась до такой степени, что любое небольшое военное столкновение — групп боевых кораблей или отдельных судов на море, сил ВВС или отдельных самолетов и тому подобное – могло бы привести к немедленному развязыванию крупномасштабных военных действий с применением ядерного оружия...

27 октября 1962 года первым дивизионом ракетного полка подполковника Соловьева Ю. А. над Кубой был сбит самолет-разведчик ВВС США U-2, пилотируемый майором ВВС США Р. Андерсеном...

Те немногие, кто смог пережить тот страшный день, оказались среди руин погибшей цивилизации. Но человеческая воля к жизни велика. Хуже того, человек, стремящийся выжить, — готов убивать. И уже очень скоро немногочисленные группы уцелевших людей вновь сцепились друг с другом, теперь уже сражаясь за обладание ставшими бесценными ресурсами — чистую воду, не зараженную радиацией землю и воздух. Третья мировая война вступила в свою новую фазу. Было ли это началом конца? Или же у человечества еще оставался шанс на то, чтобы начать все заново? Об этом никто не знал...

Учитывая то, что информации о проекте «Карбский кризис» пока что очень мало, мы решили обратиться за помощью к самим создателям игры. Они любезно согласились ответить на вопросы *CGW*. Также мне хотелось бы выразить свою признательность за содействие в подготовке данного материала продюсеру проекта от фирмы «1С» Андрею Грищенко.

На вопросы отвечают: Влад Суглобов (исполнительный директор), Сергей Сизов (менеджер проекта), Николай Ситников (ведущий дизайнер), Александр Валенсия-Кампо (дизайнер).

CGW: Расскажите, пожалуйста, о том, как и когда появилась идея разработки *«Карибского кризиса»*, что повлияло на принятие такого решения? Вы сразу же решили делать игру на движке *«Блицкрига»* и почему?

Влад Суглобов: Идея создания игры появилась в процессе общения с Сергеем Орловским (Nival Interactive) и Юрием Мирошниковым (фирма 1С) где-то год назад. Как мне кажется, проект состоялся потому, что все стороны увидели определен-

ные плюсы создания такого проекта в условиях использования для него технологии *«Блицкрига»*. Вообще игра изначально задумывалась как глубокая модификация *«Блицкрига»*. *«Карибский Кризис»* — это не add-on, а новая игра на базе той же технологии. Отличительной особенностью должны стать не только новые юниты, локации и действующие лица, но и добавление в игру стратегического уровня управления войсками. Фактически *«Карибский Кризис»* вносит в игровой процесс *«Блицкрига»* новое измерение.

CGW: В *«Карибском кризисе»* мы сможем попасть в постапокалиптический мир альтернативной истории, переживший ядерную войну. Расскажите, пожалуйста, более подробно о том, что представляет собой игровая вселенная. Насколько уместны в этом смысле параллели с *Fallout* и другими подобными проектами? Ждут ли нас встречи с необычными явлениями, странными ландшафтами, растительностью, какими-нибудь злобными мутантами?

Сергей Сизов: Если учитывать равномерное уничтожение большей части стратегического наступательного потенциала противоборствующих сторон прямо на местах базирования, то можно говорить о следующей картине состояния мира:

Столицы Англии, Франции, ФРГ, СССР, США и Китая уничтожены. Местность вокруг них заражена радиоактивной пылью и источниками вторичного излучения на многие десятки километров вокруг. Крупные промышленные города этих стран представляют в большинстве своем такую же картину.

Кроме того, имеются подобные участки и на совершенно неожиданных территориях — там, где ранее располагались засекреченные и замаскированные базы ракет, аэродромы и другие военные объекты.

Сохранилось много не уничтоженных военных и продовольственных складов, где имеется много стрелкового оружия, техника, сырье, материалы и полуфабрикаты, пригодные для использования. Охрана этих объектов или разбежалась, или уничтожена, или перебита мародерами из числа местного населения, которые захватили такую базу и удерживают ее. Либо база начисто разграблена.

Огромнейший дефицит в любом уголке такого мира должна представлять вода, причем вода не только питьевая, но и вообще любая. 99% всех рек и около 70% всех подземных источников отравлено в результате применения оружия массового поражения.

Населения очень мало. В основном оно погибло в ходе конфликта либо вымерло в результате вредных воздействий химического, бактериологического и радиационного характера. Люди в основном сосредотачиваются группами, оседая на незараженных землях возле чистых источников воды. Очень много банд мародеров различного толка, дезертиров, даже встречаются сбежавшие в полном составе мелкие тыловые воинские подразделения.

Сравнение с *Fallout* я бы назвал не совсем корректным, так как даже по жанрам они различаются. Единственное, что их объединяет — это игровой мир. Более верное сравнение было бы с *Dune 2*. Там также присутствует стратегический режим, что дает возможность игроку опробовать свои навыки ведения боя как на тактическом, так и стратегическом уровне. Что же касается мутантов, то их в игре не будет хотя бы потому, что прошло слишком мало времени после ядерного удара. Да и как показывает печальный опыт подобных катастроф, появление полноценных мутантов маловероятно. А вот интересная техника будет.

CGW: В чем заключаются основные отличия *«Карибского кризиса»* от оригинального *«Блицкрига»?* Какие нововведения будут представлены в игре и как их появление отразится на геймплее? Претерпит ли изменения AI противника?

Николай Ситников: Самым ярким отличием от *«Блицкрига»* является пошаговая стратегическая часть. Представьте себе карту боевых действий с нанесенной линией фронта, значками частей и прочими условными обозначениями — примерно так выглядит оперативный режим в *«Карибском кризисе»*. Мы старались сделать стратегическую часть максимально похожей на реальную карту боевых действий. Конечно, присутствуют упрощения и допущения, но в целом ощущение управления фронтом есть. Игрок может перемещать свои группы войск по карте, планируя боевые действия и отыгрывая миссии, результат каждой из которых непосредственным образом меняет линию фронта, приближая или отдаляя окончание главы.

Самым ярким отличием от *«Блицкрига»* является пошаговая стратегическая часть. Представьте себе карту боевых действий с нанесенной линией фронта, значками частей и прочими условными обозначениями — примерно так выглядит оперативный режим в *«Карибском кризисе»*.

Ресурсная система стала сложнее — к боеприпасам добавилось топливо и запчасти. Стоит заметить, что склады теперь не будут бесконечно снабжаться боеприпасами, поэтому склады противника становятся важными объектами. Кроме привычных по *«Блицкригу»* складов в игру добавлены нефтеперерабатывающий комплекс, ремонтные мастерские и другие важные стратегические объекты.

На уровне миссий также есть множество изменений. Перечислять все довольно долго, поэтому остановимся на самых значительных. Появились зоны радиационного и химического заражения, наносящие урон живой силе, в том числе и экипажам боевых машин. Интересным нововведением являются диверсионно-разведывательные группы, в состав которых входят снайпер, гранатометчик, минер. На них возлагается задача скрытного проникновения в тыл противника и вывод из строя важных объектов, а также разведка местности для последующего наступления. Вместе с тем они не станут этакими суперсолдатами, которыми являлись снайперы в *«Блицкриге»*. Появилась возможность уничтожения экипажей боевой техники и ее захвата для использования в последующих миссиях. Этот момент важен потому, что потерянная боевая единица восполняется не сразу, а по прошествии нескольких ходов.

Искусственный интеллект мы не меняли, однако используем все скрытые резервы *«Блицкрига»*. Оказалось, что в *«Блицкриге»* искусственный интеллект был намеренно «придушен» для облегчения игры. В *«Карибском кризисе»* мы его используем «на полную катушку». Противник редко даст возможность спокойно стоять, подготавливая артиллерию к огню или формируя боевой порядок.

Резюмируя, можно сказать следующее — *«Карибский кризис»* игра более сложная, чем *«Блицкриг»*, дающая множество игровых возможностей и требующая умелого управления «войсками».



Так будет выглядеть главное меню в русской версии *«Карибского кризиса»*.

CGW: Сколько кампаний планируется представить в *«Карибском кризисе»* и за какие стороны можно будет поиграть? Учитывая то, что события игры разворачиваются во второй половине XX века, да еще и в альтернативной реальности, можем ли мы рассчитывать на появление новых типов юнитов? Не возникало ли у вас желания увеличить фантастичность игры за счет использования какой-либо техники или видов оружия, неизвестных в реальной истории?

Александр Валенсия: Планируется четыре кампании: Советский Союз, США-Англия, Китай, и Франко-Германский союз. Несмотря на альтернативную реальность, желания ввести фантастические юниты не возникало. Среди историков есть течение, занимающееся направлением «Если бы». Несмотря на спорность его практической пользы, это направление вызывает огромный интерес среди широкого круга историков-любителей и среди профессионалов. Будучи, несомненно, спорным, вопрос «Что было бы, если бы нажали на красную кнопку?» будоражит воображение. Несмотря на «альтернативность» истории, мы старались как можно точнее соответствовать реалиям того исторического периода. «Фантастику» представляют только образцы вооружений, которые так и не вышли в серийное производство, например, советский объект 279 — танк с четырьмя гусеницами, который проектировался для войны в условиях ядерного конфликта. Новые юниты, безусловно, будут, ведь с момента ВОВ, период которой представлен в *«Блицкриге»*, прошло почти двадцать лет. Кроме того, появились новые виды вооружения, такие как управляемое ракетное оружие и вертолеты.

CGW: Прохождение игры будет построено по тому же принципу что и в *«Блицкриге»* или же появятся какие-нибудь новые типы миссий и заданий?

Николай Ситников: Прохождение игры значительно отличается от блицкриговского. Чтобы «пройти» главу, игроку необходимо «продвинуть» линию фронта до ее конечной миссии. В отличие от *«Блицкрига»* генерируемые миссии непосредственно привязаны к прохождению главы. Они стали неотъемлемым элементом геймплея, т.к. влияют на изменение линии фронта.

Что касается задач в миссиях, то мы старались сделать их максимально разнообразными. Кроме «захватить» и «уничтожить» существуют такие задачи, как вывод подразделения из окружения, захват завода таким образом, чтобы не повредить его, освобождение военнопленных, которые снабдят игрока недостающей информацией для успешного прохождения миссий, и ряд других. Чтобы сделать игру интереснее, задачи построены таким образом, чтобы разнообразить игровой процесс. Игроку известна только основная задача, но в процессе миссии возникает множество неожиданных трудностей. Например, возможна следующая ситуация: если игрок не сумел захватить мост за определенное время, то противник его взрывает, и теперь придется использовать механизированные мосты для наведения переправ и дальнейшего продвижения.



Одним из нововведений игры станет появление бродов через реки.



Базы играют более существенную роль, нежели в оригинальном *«Блицкриге»*.

Размер карт по сравнению с *«Блицкригом»* увеличен, что дало возможность лучше использовать особенности местности для построения миссий.

CGW: Очень интересно было бы узнать, что больше всего нравится в *«Карибском кризисе»* вам самим? Какие особенности игры кажутся вам наиболее любопытными и выделяют ваш проект на фоне других?

Сергей Сизов: Прежде всего — оригинальная идея. Рассмотреть альтернативную историю в период, когда супердержавы были на пороге 3-й мировой войны! А что было бы?! Как бы все это выглядело?

И, конечно, стратегический режим, который дает возможность игроку почувствовать полную сопричастность с событиями, происходящими в игре.

CGW: Будут ли внесены в движок *«Блицкрига»* какие-либо изменения или улучшения и как это отразится на внешнем виде, а также игровом процессе в *«Карибском кризисе»*?

Александр Валенсия: Радикальных изменений в графическом движке *«Блицкрига»* не предполагается, но запланированы изменения в реализации некоторых алгоритмов поведения и расчета, которые сгладят неровности, отмеченные игроками уже после выхода «Блицкрига» на массовый рынок. Также полностью переработан интерфейс игры.

CGW: Будет ли в *«Карибском кризисе»* реализована поддержка многопользовательской игры? Претерпит ли она какие-нибудь изменения по сравнению с *«Блицкригом»*, например, быть может появится выделенный сервер или какие-нибудь новые режимы во время игры по сети?

Николай Ситников: Многопользовательская игра останется такой же, как в *«Блицкриге»*.

CGW: Расскажите, пожалуйста, немного о вашей команде, сколько человек работает над *«Карибским кризисом»*?

Влад Суглобов: Компания G5 Software была основана летом 2001 года и сейчас является одной из крупнейших российских студий — в штате компании более 50 сотрудников. Игрокам мы знакомы по таким проектам, как *«Красная Акула»* и *«Ударная Сила»*. Что касается *«Карибского Кризиса»*, то в настоящий момент над проектом работает немногим более 30 человек, считая внештатных сотрудников. Надо сказать, что кроме *«Карибского Кризиса»* в настоящий момент в G5 Software в разработке находятся еще два проекта, выход которых запланирован на конец 2004 — начало 2005 года.

CGW: На какой стадии разработки находится сейчас игра? Когда нам стоит ожидать выхода *«Карибского кризиса»* и кто является издателем игры?

Сергей Сизов: Проект находится на подходе к альфа-версии. Выход игры планируется на 4-й квартал 2004 года, а издавать игру будет фирма «1С». **Глеб Соколов**

Резюме: ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ?

ИЗДАТЕЛЬ: **Руссобит-М** РАЗРАБОТЧИК: **GSC Game World** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**

Казаки 2: Наполеоновские войны

Время побеждать

Несомненно, возможность увидеть «живьем» ожидаемую всеми игру задолго до релиза — одно из самых приятных достоинств работы игрового журналиста. И вдвойне приятно, когда речь идет о таком проекте, как *«Казаки 2: Наполеоновские войны»*. Ведь именно ради знакомства с этой игрой делегация издательства GameLand в начале февраля отправилась в Киев, в гости к разработчикам GSC Game World.

Не секрет, что первая часть *«Казаков»*, вышедшая в 2000 году, произвела настоящий фурор в жанре RTS. Все мы к тому времени уже привыкли к масштабам сражений на уровне *StarCraft* — т.е. несколько десятков (от силы и крайне редко - пара сотен) юнитов с одной стороны и столько же с другой. Никакой реальностью тут, разумеется, и не пахло, ведь все серьезные исторические сражения проходили при участии многих тысяч солдат... И вот тогда на сцене появилась компания GSC Game World, которая продемонстрировала на экране компьютера по-настоящему масштабные битвы. Движок *«Казаков»* отображал до 8000 юнитов одновременно, и при этом игра не отличалась тормознутостью или завышенными системными требованиями. В плане же игрового процесса детище киевских разработчиков сравнивали даже с *Age of Empires*. Что ж, действительно, между этими двумя играми было определенное сходство. Да и популярность «Казаков» оказалась столь велика, что сравнения с творением Ensemble Studios были вполне правомерны.



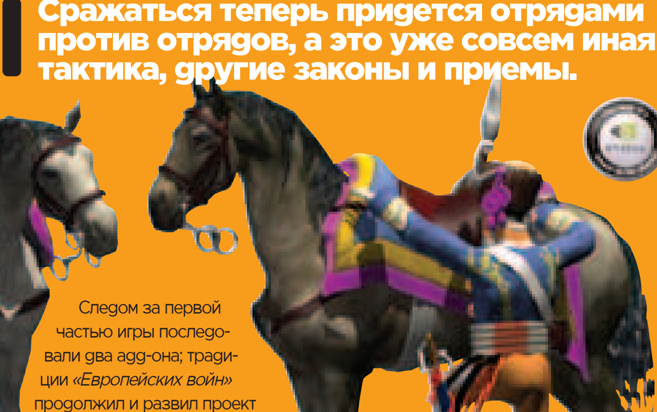
Столкновение двух армий в *«Казаках 2»* — это не повальная драка глупых юнитов, а тщательно выверенное тактическое сражение.

Как нетрудно догадаться из названия игры, в основу ее легли события начала XIX века, посвященные войнам, так или иначе связанным с персоной императора Франции и его завоевательными походами. Впрочем, надо сказать, что разработчики *«Казаков 2»* решили не загонять игру в жесткие исторические рамки. Вместо линейной и легко предсказуемой кампании нашему вниманию будет предложен совершенно иной вариант развития событий. Игровой процесс *«Казаков 2»* чем-то напоминает старых добрых *Warlords!* В самом начале нам предлагается выбрать страну и героя — вполне реальную историческую личность, например Веллингтона в кампании за Великобританию. Затем мы попадаем на глобальную карту Европы, разбитую на провинции, каждая из которых уже принадлежит какому-либо государству (всего сторон будет шесть: Англия, Франция, Россия, Пруссия и Египет). Выбираем цель для нападения — и вперед! Мы оказыва-



Так выглядит главное меню в текущей версии *«Казаков 2»*.

Сражаться теперь придется отрядами против отрядов, а это уже совсем иная тактика, другие законы и приемы.



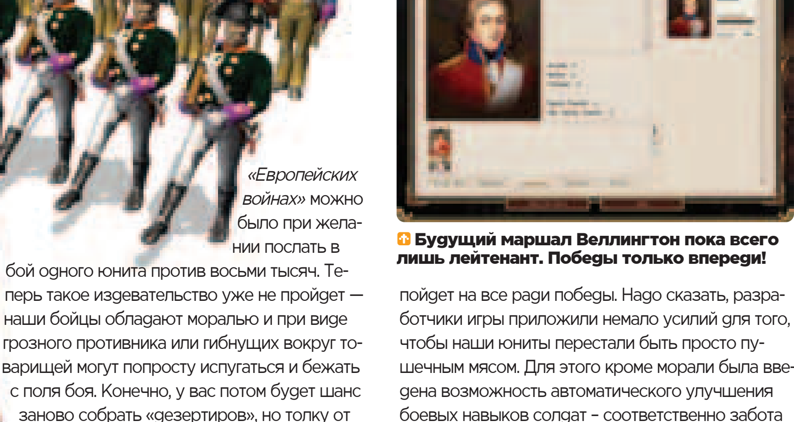
Следом за первой частью игры последовали два адд-она; традиции *«Европейских войн»* продолжил и развил проект *«Завоевание Америки»*. А потом наступило время для полноценного сиквела, каковым и являются *«Казаки 2: Наполеоновские войны»*.

емся на вполне привычной для *«Казаков»* карте со своим воинством и начинается новый этап игры. Однако же о нем чуть позже. А пока возвращаемся на глобальную карту. Дело в том, что помимо игрока на ней действуют и другие герои, которые в пошаговом режиме также захватывают территории и обороняют их, стремясь к созданию собственной общеевропейской империи. Именно этот процесс живейшим образом напомнил мне *«Ворлордов»*, что, впрочем, никак нельзя назвать отрицательным моментом. В отношении *«Казаков 2»* подобный пошаговый стратегический режим выглядит весьма свежо и оригинально. Правда, должен отметить, что благодаря ему историческая достоверность *«Наполеоновских войн»* достаточно условна. Например, при желании можно будет завоевать всю Европу во главе египетского войска...

Каждый из героев, будь то Наполеон или Александр I, по ходу игры повышает свой уровень, что позволяет ему содержать более крупную армию. А это полезно не только для захвата чужих территорий, но и для обороны своих. Ведь если вы не оставите в только что присоединенной провинции гарнизон, то очень скоро враги покусятся на нее. Кстати, оборона земель, в отличие от захвата, протекает в автоматическом режиме. Повышение уровня героев в полной мере зависит от ваших полководческих способностей. Каждая одержанная победа приносит не только моральное удовлетворение и очередной кусок территории, но и новое звание. Так что уже в скором времени ваш зеленый лейтенант превратится в маршала. Если, конечно, список побед будет внушительным.

Кроме необходимости оборонять захваченные земли следует помнить и о том, что провинции могут приносить вполне реальную и ощутимую пользу в виде ресурсов. Также у нас будет возможность рекрутировать новых солдат для своей армии из числа местных жителей.

Рассмотрев стратегический режим игры на глобальной карте, перейдем к сражениям. Надо сказать, что со времен первых *«Казаков»* изменилось многое и даже очень. Во второй части игры армия наконец-то стала именно армией, а не компанией юнитов, которая всем скопом бежит на врага, не задумываясь о таких вещах, как дисциплина или необходимость выполнять более сложные приказы, чем «Огонь!» или «В атаку!». Сражаться теперь придется отрядами против отрядов, а это уже совсем иная тактика, другие законы и приемы. В *«Европейских войнах»* можно было при желании послать в бой одного юнита против восьми тысяч. Теперь такое издевательство уже не пройдет — наши бойцы обладают моралью и при виде грозного противника или гибнущих вокруг товарищей могут попросту испугаться и бежать с поля боя. Конечно, у вас потом будет шанс заново собрать «дезертиров», но толку от них без формирования нового отряда немного. Вообще мораль — штука тонкая и умелое манипулирование влиянием на этот параметр теоретически позволит выигрывать сражения даже у превосходящих сил противника. Достаточно только умело напугать врага — ведь управляемые AI солдатики тоже не оловянные. Способов тут существует немало: неожиданная атака с фланга, залп картечью, выкашивающий половину отряда, гибель командира. Всего известно десять факторов, способных так или иначе повлиять на боевой дух. Кроме того, солдаты могут банально устать. Не стоит только забывать о том, что враг тоже



Будущий маршал Веллингтон пока всего лишь лейтенант. Победы только впереди!

пойдет на все ради победы. Надо сказать, разработчики игры приложили немало усилий для того, чтобы наши юниты перестали быть просто пушечным мясом. Для этого кроме морали была введена возможность автоматического улучшения боевых навыков солдат – соответственно забота о бывалых ветеранах станет теперь немаловажной составляющей игрового процесса.

А как же экономическая составляющая? В первой части «Казаков» ей уделялось весьма серьезное внимание, но в сиквеле разработчики решили не загружать нас проблемами пропитания крестьян и прочими не подобающими великому полководцу вещами. Что, в общем-то, вполне логично. Разумеется, это не значит, что экономика вовсе исчезла из *«Казаков 2»*. Отнюдь нет, просто работает она теперь где-то на втором плане и выполняет второстепенную функцию, обеспечивая комфортное существование вашей армии. Напри-

В реальности, как известно, даже самый гениальный полководец нуждается в помощи офицеров рангом пониже. Решив не заниматься изобретением велосипеда, разработчики GSC Game World взяли на вооружение этот проверенный веками принцип.



На глобальной карте мы можем наблюдать политическое состояние Европы на текущий момент. Не стоит забывать о том, что «враг моего врага — мой друг», а выгодный альянс может быть весьма полезен!





Египет атакует! Даже вышколенным французам не устоять перед таким натиском.



Парад на улицах города — в динамике это выглядит еще более впечатляюще!

мер, обязательно нужно будет заниматься строительством лагеря. Солдатам ведь нужно где-то жить, не так ли? Значит, необходимы казармы. Кроме того, этот вид построек позволяет заново формировать отряды, комплектуя их бесхозными (т.е. попросту бежавшими с поля боя) солдатами. После проведения подобной манипуляции вы получите под командование новую боеспособную единицу.

Учитывая тот факт, что по сравнению с оригинальными «Казаками» количество одновременно находящихся на экране юнитов вырастет в несколько раз (уже представили себе ЭТО зрелище?), сразу же возникает вопрос: как облегчить игроку процесс управления собственной армией? В реальности, как известно, даже самый гениальный полководец нуждается в помощи офицеров рангом пониже. Решив не заниматься изобретением велосипеда, дизайнеры GSC Game World взяли на вооружение этот проверенный веками принцип. В *«Европейских войнах»* роль офицеров была, прямо скажем, не слишком значительна. Теперь все станет иначе. Генералы, контролируемые AI, будут помогать в управлении армией, офицеры смогут командовать отрядами, ну а вам придется контролировать их всех вместе взятых. Что, разумеется, не всегда просто, но зато очень увлекательно.

Еще одна интересная особенность игры – физический движок. Обычно продвинутостью в подобных вопросах могут похвастаться разве что некоторые 3D-экшены, а разработчики стратегий частенько удовлетворяются тем, что солдаты сами без помощи игрока обходят препятствия. Однако в GSC избрали иной путь, и *«Казаки 2: Наполеоновские войны»* обзавелись очень приличной и реалистичной физикой, которая добавляет в игровой процесс немало интересных возможностей. Например, ядра. Теперь это не просто какой-то там крошечный объект, при столкновении с поверхностью земли поражающий находящихся в радиусе действия вражеских бойцов. В реальной истории все было несколько иначе. Основной урон при обстреле плотно стоящих солдат противника наносился не силой взрыва, а непосредственно самим ядром, буквально прокашивавшим ряды... То же самое мы можем наблюдать и в новых *«Казаках»*. Кроме того, ядра могут теперь застревать в болотистой почве. А еще важную роль играют всякого рода лесные насаждения. Укрывшийся в роще отряд бойцов имеет преимущество перед своими коллегами на открытой местности, т.к. пули, картечь и ядра имеют свойство отскакивать от стволов деревьев и соответственно урон, наносимый вашему воинству, уменьшается.

Кроме того, *«Казаки 2: Наполеоновские войны»* — игра весьма красивая и разнообразная. Если говорить о юнитах, то их теперь будет три вида: пехота, кавалерия и артиллерия. Да, это намного меньше, чем в первой части игры. Но давайте вспомним, как «весело» порой было заниматься анализом системы апгрейдов, пытаясь выяснить преимущества одного солдата перед другим. Разработчики решили упростить нам задачу, сократив число военных специальностей в игре. Впрочем, для каждого из трех видов бойцов будет еще 40 вариаций. Так много ли мы потеряли? Приятно радует глаз дизайн карт, особенно архитектура городов. В отличие от *«Европейских войн»* это теперь не просто большие военно-промышленные базы, а именно нормальные населенные пункты, чье назначение не состоит в одном лишь обеспечении воюющих сторон всем необходимым.

Уже совсем скоро «Наполеоновские войны» начнут свое победоносное шествие по жестким дискам многочисленных фанатов настоящих стратегий. Сомневаться в успехе проекта не приходится, залогом тому — стабильная (и заслуженная!) популярность всех проектов от GSC Game World, среди которых *«Казаки»* идут отдельным, заглавным пунктом. Пороховой дым застелет поля сражений, зазвучат команды и гордые армии двинутся навстречу друг другу... Мы ждем вас, *«Казаки»!* **Глеб Соколов**

Резюме: МАСШТАБНО!





PIPELINE

Даты выхода игр и печальные известия об их переносе

Игра	Издатель	Дата выхода
Advent Rising	Majesco Games	I кв. '04
Alias	Acclaim	февраль 2004
Atlantis Evolution	The Adventure Company	апрель 2004
The Bard's Tale	InXile Entertainment	2004
Battlefield: Vietnam	Electronic Arts	март 2004
Black & White II	Electronic Arts	июнь 2004
Bulletproof Monk	Empire Interactive	I кв. '04
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	февраль 2004
City of Heroes	NCsoft	март 2004
Codename: Panzers	CDV Software	I кв. '04
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	февраль 2004
Doom 3	Activision	апрель 2004
Dragon Empires	Codemasters	II кв. '04
DRIV3R	Atari	июнь 2004
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
Egyptian Prophecy	The Adventure Company	апрель 2004
EverQuest II	SOE	март 2004
Evil Genius	Vivendi Universal	III кв. '04
Fallout 3	Interplay	2004
Far Cry	Ubisoft	март 2004
FirstStrike: Grant City Anti-Crime	Hip Interactive	2004
Forever Worlds	The Adventure Company	март 2004
Freedom Force vs. the Third Reich	TBA	2004
Full Spectrum Warrior	THQ	2004
Gangland	Whiptail Interactive	февраль 2004
Ground Control 2: Operation Exodus	NDA Productions	II кв. '04
Guild Wars	NCsoft	2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	апрель 2004
Hitman 3: Contracts	Eidos Interactive	апрель 2004
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles expansion	Ubisoft	I кв. '04
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic	февраль 2004
kill.switch	Hip Interactive	февраль 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Sierra	III кв. '04
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	февраль 2004
LOTR: The Battle for Middle-earth	Electronic Arts	июнь 2004
LOTR Online Trading Card Game	Decipher	2004
Lords of the Realm III	Sierra	февраль 2004
The Matrix Online	Ubisoft	2004

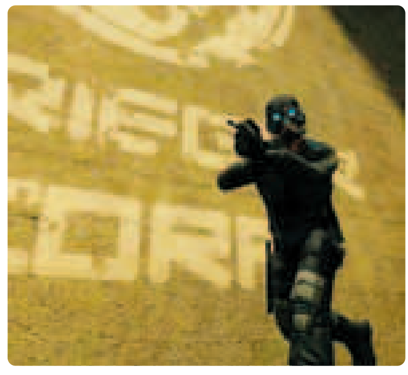


Новая позиция Исправление

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Crytek** ЖАНР: **Shooter** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**

Far Cry

Неприятности в раю



Не все благополучно на райском острове!

***F**ar Cry*? **Далекий Крик? Нет, так сказать уже нельзя, ибо указанный звук становится все ближе и громче с каждым днем, а различные аспекты игры — от нелинейных уровней до сверхпродвинутого AI противников — приобретают законченные очертания.** В августе прошлого года (№08(15)2003) мы уже писали об этом многообещающем шутере, посвященном злоключениям бывшего владельца небольшого чартерного судна по имени Джек. Предлагаем вашему вниманию самые последние новости об игре.

Разработчик *Far Cry*, германская студия Crytek, продемонстрировала нам рабочую версию игры (которую можно было с равным успехом назвать и «поздней альфой» и «ранней бетой»), дающую наглядное представление о возможностях движка по отрисовке гигантских открытых пространств, а также о потрясающей физической модели. Например, подстреленные враги извиваются и падают в столь модном сейчас стиле «тряпичной куклы» и при этом они не «слипаются», а реалистично валятся друг на друга, образовывая живописные «горки трупов».

Любой объект на уровне можно переместить — например, столкнуть с вершины горы ржавую бочку из-под нефти — прямо на засевших под склоном врагов. Когда управляемые AI противники заметят, что бочка начала раскачиваться и угрожающе над ними нависать, они в отчаянной попытке избежать неминуемой гибели попытаются удержать ее, вытолкать наверх... но через секунду все равно будут расплющены в лепешку.

Выход *Far Cry* намечен на первый квартал 2004 года, и игра будет поставляться в комплекте с мощным редактором, получившим название Sandbox. Что самое приятное — для работы в нем вам не потребуются никакие специальные знания, т.к. пользоваться Sandbox ничуть не сложнее, чем водить малярной кистью по стене. По словам дизайнера уровней Криса Аути (Chris Auty), если для создания карты в *Counter-Strike* площадью в 5 квадратных миль требуется как минимум месяц, то в редакторе Sandbox уровень аналогичного размера делается самое большее за неделю.

«Любой геймер сможет запустить наш редактор и начать создавать рельеф, задавать установки для AI, расставлять машины, деревья и кусты и в конечном итоге — создать полноценный уровень, — говорит Крис Аути. — Sandbox настолько же прост в использовании, насколько и мощен. Сделав уровень, вы тут же можете сыграть на нем пробную партию. Более того, Sandbox дает вам возможность бегать по карте, не выходя из режима редактирования, и в реальном времени тестировать все вновь создаваемые элементы — это особенно важно, когда требуется точно рассчитать время между различными событиями и идеально подогнать отдельные объекты друг к другу».

И хотя благодаря своей простоте Sandbox будет доступен даже новичкам, в редакторе присутствует огромное количество опций и продвинутых возможностей, предназначенных лишь для самых опытных левел-дизайнеров. «Помимо редактора уровней и объектов мы разработали также мощный скриптовый язык и режиссерский инструментарий, позволяющий создавать сценки на движке любой длины и сложности», — с гордостью заключает Крис Аути. **Джонни Лю**

Резюме: УЖЕ СКОРО!



Еще одного злодея застали спящим на посту...

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Massive Entertainment** ЖАНР: **Real-time Tactics** ДАТА ВЫХОДА: **II кв. 2004**

Ground Control II: Operation Exodus

Генералы RTS спускаются с небес на землю

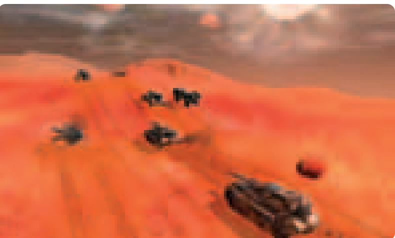
По всей видимости, кто-то там, на Небесах, очень любит добывать много угля и железа... Лично я не нахожу другого объяснения столь массовой любви геймеров к риал-тайм стратегиям, в которых 90% времени они занимаются именно сбором ресурсов. Мы долго и упорно копаем, добываем, строим и лишь изредка — если нас сразу же не убьют — с кем-нибудь воюем, как правило — весьма непродолжительное время. Тоска... К счастью, к стратегической серии *Ground Control* сказанное выше не относится. Дизайнеры Massive Entertainment называют свое творение «real-time tactics» — то есть в начале партии мы комплектуем боевые группы и сразу же бросаем их в бой. С момента релиза первой части прошло уже три года, и, судя по обещаниям разработчиков, готовящееся к выходу продолжение под названием Operation Exodus должно дать нам все, что мы так любили в оригинале, только больше и лучше — больше продвинутой тактики, больше боевых машин, больше враждующих сторон, больше графических красот и т.д.

Первое, на что мы невольно обратили внимание, когда представители Vivendi показывали нам рабочую версию игры, был потрясающий уровень детализации. В традиционном для RTS режиме обзора «God's Eye» вы легко можете различить на воде рябь и отражения, а также увидеть, как деревья раскачиваются в зависимости от силы и направления ветра (который, между прочим, является важным тактическим фактором). Да, я знаю, что подобные красивости можно увидеть почти в любой современной стратегии. Но только в *Ground Control II*, увеличив зум, вы сможете разглядеть лица солдат, стоящих на земле. На наших глазах продюсер игры Хосе Аллер (Jose Aller) приказал отряду взять под охрану здание, а затем максимально приблизил камеру, и мы увидели, как солдаты высовывали винтовки из разбитых окон и целились по каким-то дальним мишеням. Затем нам показали средних размеров танк — один из 48 типов юнитов, присутствующих в игре, — и голова его командира торчала из башенного люка: как выяснилось, при таком положении увеличивается точность стрельбы орудия, но одновременно повышается уязвимость машины... И если вы думаете, что все эти многочисленные детали были добавлены в игру исключительно ради внешнего эффекта, то вы глубоко заблуждаетесь — они самым непосредственным образом влияют на геймплей и тактику!

Кроме того, во второй части разработчики коренным образом переработали те элементы оригинала, которые сочли неудачными. Например, отныне мы управляем не только отдельными юнитами, но и целыми взводами. Солдатам можно задавать



Каждый юнит уникален и непохож на другие.



В игре будет множество самых разнообразных ландшафтов.

как конечную точку маршрута, так и направление, в котором они должны развернуться по прибытии на место. А самое главное — подчиненные нам трусливые ублюдки наконец-то научились вести ответный огонь при отступлении! Кампания состоит из 24 миссий, и, поверьте, это ОЧЕНЬ много — вам предстоит сражаться на огромных и разнообразных вулканических, тропических, степных, пустынных и городских картах. Проходить миссии можно как в одиночку, так и вместе с другом через Интернет, плюс *Ground Control II* поддерживает режим Deathmatch на восемь человек. Кроме того, в данный момент разработчики занимаются созданием продвинутого редактора карт, который теоретически может оказаться в руках геймеров даже раньше, чем сама игра.

Последняя новость связана с появлением в *Ground Control II* новой воюющей стороны, против своей воли втянутой в конфликт между Northern Star Alliance и Terran Empire. Эти таинственные существа называются Viron Nomads, и, работая над их внешностью, дизайнеры Massive Entertainment явно ориентировались на творчество Гигера. К сожалению, на данный момент про загадочных инопланетян известно немного, единственное, что мы знаем точно, — они способны сливаться друг с другом, превращаясь в новых, более мощных монстров. Только вообразите себе: инженер-газосварщик сливается с двумя штурмовиками и огромным танком — и в итоге получается чудище, плюющееся газовыми бомбами! Красота... **Даррен Глэдстоун**

Резюме: ТАКТИЧЕСКАЯ ВЕЩЬ

PIPELINE

Игра	Издатель	Дата выхода
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	март 2004
Men of Valor: Vietnam	Sierra	июнь 2004
Middle-earth Online	Vivendi Universal	сентябрь 2004
The Movies	Activision	июнь 2004
Mythica	Microsoft	октябрь 2004
Operation Flashpoint 2	Codemasters	IV кв. '04
Pac-Man World 2	Hip Interactive	I кв. '04
Painkiller	DreamCatcher Interactive	март 2004
Priest	JC Entertainment	2004
Psychotoxic	CDV Software	2004
Quake IV	Activision	2004
Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	I кв. '04
Rise of Nations: Throne and Patriots	Microsoft	II кв. '04
Rome: Total War	Activision	III кв. '04
Sam & Max: Freelance Police	LucasArts	II кв. '04
Shade: Wrath of Angels	Cenega	2004
Silent Storm: Sentinels	Encore Software	2004
The Sims 2	Electronic Arts	март 2004
Soldner: Secret Wars	Encore Software	февраль 2004
SpellForce	Encore Software	февраль 2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	март 2004
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	THQ	сентябрь 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	II кв. '04
Supreme Ruler 2010	Strategy First	февраль 2004
Syberia II	Microids	II кв. '04
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	Sierra	ноябрь 2004
Thief III	Eidos Interactive	I кв. '04
Train Simulator 2	Microsoft	февраль 2004
Tribes: Vengeance	Sierra	IV кв. '04
Trivial Pursuit Unhinged	Atari	март 2004
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	февраль 2004
Unreal II: The Awakening – Special Edition	Atari	февраль 2004
Unreal Tournament 2004	Atari	февраль 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision	июнь 2004
Vietcong: Fist Alpha	Gathering	I кв. '04
Warlords Battlecry III	Enlight Software	II кв. '04
Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945	Codemasters	II кв. '04
World of WarCraft	Blizzard Entertainment	июнь 2004

Новая позиция **Исправление**

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Avalon Style Entertainment** ЖАНР: **first-person RPG** ДАТА ВЫХОДА: **весна 2004**

Саботаж (Sabotain: Break the Rules)

Русский Deus Ex возвращается



«*Саботаж*» — проект с весьма своеобразной судьбой. То, что отечественная пресса начинает активно писать о нем только сейчас, честно говоря, не особенно удивительно. Но при этом все же несколько странно — на первый взгляд, по крайней мере. Тут дело вот в чем. Разрабатывается игра уже столько времени, что просто страшно становится. Проект повидал на своем веку такое, что многим игровым продуктам и не снилось. Причем несмотря на русские корни, жил он все это время как-то в стороне от отечественного игрока. Даже западным издателем обзавелся много раньше, чем собственно российским — такое вот стечение обстоятельств. Здесь о нем знали — преимущественно специалисты — но с освещением не спешили или же делали это изредка. В частности потому, что торопиться на самом деле было некуда. И стоило журналистам обратить на проект пристальное внимание — релиз *Sabotain* (а знали игру тогда только под этим названием) ведь близился... как издатели — немцы из CDV, переживающие не лучшие свои времена, — игру попросту отменили. В статусе отмененного проекта *Sabotain* пробыл не очень долго. Подмога, что называется, пришла оттуда, откуда не ждали. «Акелла», давно присматривавшаяся к небезынтересной разработке, выкупила у CDV все права на нее. Отряхнула немного, дала русскоязычное название и взялась за финансирование проекта, фактически вышедшего на финишную прямую, но на этой стадии внезапно приказавшего долго жить. Обещают, что к концу весны «*Саботаж*» будет закончен и удивит нас не только душещипательными закулисными историями вроде рассказанной выше. Проведя основательное знакомство с очень даже резвой текущей версией проекта, можем заключить — не врут. *Sabotain* определенно стоило воскрешать — таких проектов в России пока не делал никто.



Когда дело доходит до экшена, *«Саботаж»* показывает геймплей на уровне первоклассных шутеров от первого лица.

Первые ассоциации — русский *Deus Ex.* Ассоциации не совсем верные, но очень показательные. Таких проектов в России пока не делал еще никто.

Первые ассоциации — русский *Deus Ex*. Ассоциации не совсем верные, но очень показательные. RPG с видом от первого лица, элементами шутера и в киберпанковском антураже. Впрочем, нет. Если разобраться, то антураж все же не киберпанковский, а околокиберпанковский. Влияния несомненны, их больше, чем в пяти *Fallout*'ах, но кристальной незамутненности *Syndicate* или того же *Deus Ex* здесь нет. Да этого и не нужно. Чисто геймплейно — достаточно близко к детищу Ion Storm. И да, это в первую очередь RPG, пусть некоторые из скриншотов вас совсем уж в заблуждение не вводят. Но пострелять, как ни крути, придется. Так что в экшеновых сценах квейковские инстинкты пригодятся как нельзя кстати.

Основная сюжетная завязка «*Саботажа*» такова. Некое отдаленное будущее. В освоенном человечеством пространстве существует две основные противоборствующие силы. Вернее, две с половиной, но об этом позже. Основная сила — Империя. От нее в свое время отделилась часть планет, образовавшая Конфедерацию. Империя и Конфедерация находятся в состоянии перманентной войны. Вы — агент, работающий на Империю. Начинается игра с того, что вас засылают на главную планету Конфедерации, где вы должны провести ряд подрывных действий. То есть натуральный саботаж учинить — название проекта, сами понимаете, взято не с потолка.

Тут мы подбираемся к интересному моменту. «*Саботаж*» нелинеен, и в процессе игры мы будем натыкаться на ключевые сюжетные разветвления, серьезнейшим образом влияющие на все, что нас ждет в будущем. Так, например, в определенный момент перед нами встанет дилемма: остаться служить Империи или же переметнуться на сторону вольнолюбивой Конфедерации. Наша дальнейшая судьба, а значит и все последующее развитие сюжета, зависит от этого решения. Более того, если мы выберем сторону Конфедерации, позже нам придется наткнуться на еще одну развилку. С возможностью перехода к Повстанцам — еще одной фракции, обитающей в мире игры и враждующей и с имперцами, и с конфедератами. Фактически мы получаем три серьезно отличающиеся друг от



Карты локаций значительно упрощают навигацию. Там и ваше местоположение отражено, и местонахождение квестового объекта.



Да, вы все поняли правильно. В игре действительно можно управлять машинами.

друга сюжетные линии и, как следствие, три разных концовки. И, что интересно, свобода действий не ограничивается возможностью выбирать стороны по ходу игры.

Перед нами здоровенный город — Miracle City, в котором и развернутся события *«Саботажа»*. Поделен он на множество районов — отдельных, скажем так, больших локаций. В каждый из районов можно попасть с помощью действующей в городе транспортной системы. Причем основная их часть доступна практически с самого начала. То есть можно не концентрироваться на текущей миссии, а просто гулять по Miracle City. Игра в этом плане проявляет завидную гибкость. И, кстати, позволяет сделать процесс хождения от локации к локации максимально удобным. Нас не изнуряют бессмысленной беготней и скуку не наводят. Например, в те «точки», которые мы уже посетили — например, определенные здания, — зачастую можно вернуться не методом «ножками-ножками», а просто кликнув на соответствующий пунктик, проявившийся в той самой транспортной системе.

Продвижение по сюжетной линии осуществляется достаточно традиционным ролевушным способом с получением новых квестов после выполнения соответствующих заданий, бесед с нужными людьми и так далее. Вернее, глобальных квестов будет у нас немного. Но каждый из них разбит на здоровенную цепочку всевозможных действий, разговоров и всего такого прочего. И в итоге эта самая цепочка и приведет нас к цели.

Отдельного рассмотрения заслуживает ролевая система *«Саботажа»* и ведение боев. С экшеном, на первый взгляд, все достаточно просто. Бои ведутся от первого лица, четко в духе first-person shooter'ов. Но при этом наши персонажи «оснащены» рядом RPG-параметров, подлежащих, естественно, прокачке. Плюс наращиваемые скиллы — без этого тоже никуда.

Характеристик всего пять — ничего лишнего. Есть Endurance, напрямую связанная со здоровьем — то есть с хит-поинтами. Vitality, связанная с количеством «энергии», необходимой для осуществления всяких «скилловых» действий. Непосредственно же для способностей имеется вполне логичная Intelligence. Strength регулирует количество оружия, которое нам позволят таскать в «вещмешках», а Dexterity является базисом для Armor Class — то есть способности минимизировать «повреждения». Прокачка всего этого добра проходит по стандартной схеме — с накоплением очков опыта и повышением уровня персонажа. Скиллы в основе своей боевые и представляют собой навыки владения теми или иными видами оружия. Дополнительные же способности простираются от «лечилок» разного типа и медитаций, предназначенных для регенерации «энергии», до всяческих stealth-навыков и хакерских умений.



Мрачное здание тюрьмы. Время бежит, но мы успеем управиться в отведенные на миссию сроки.



Космопорт — здесь все и начинается.

Имеются в наличии и классы персонажей. Их, правда, всего два — потому что и главных героев, в отличие от того же *Deus Ex*, тоже два. Первый — Кент Риг — проходит по классу Commando. Второй персонаж — Алекс Китон — зовется Assassin. У мужского персонажа упор сделан на грубую силу, а у Алекс (которую разработчики ласково кличут «Сашкой») — на более интеллектуальный подход к делу. Генерации наших альтер-эго, кстати, не предусмотрено. Зато предусмотрена возможность кастомизации, когда с некоторыми неизбежными penalties разрешается подправить параметры персонажей.

Выпустить *«Саботаж»*, как я уже говорила, планируется весной. То есть обзор на страницах *CGW* вы прочитаете очень скоро. Пока же, в состоянии промежуточной беты, он производит чрезвычайно приятное впечатление. Пусть игра и смотрится чуть архаично, она тем не менее порой выдает очень приятные сюрпризы визуального характера. Причем графическая сторона в данном случае даже не очень важна — это все же RPG. А для создания нормальных «ролевых» условий здесь все есть — и стиль, и атмосфера, и интригующий сюжет. И грамотно выстроенный геймплей — не зря люди несколько лет работали. Плюс для российской игропромышленности это вообще проект в некотором роде уникальный. И пропускать его не рекомендуется.

Ольга Орехова



Возможно, это не так уж и заметно, но на самом деле то, что вы сейчас видите — интерьер футуристического секс-шопа.

Резюме: СКРЕСТИМ ПАЛЬЦЫ

Гоняющийся за лягушкой с удочкой Big The Cat — совершенно отмороженный тип.

ИЗДАТЕЛЬ: **Sega** РАЗРАБОТЧИК: **Sonic Team** ЖАНР: **Arcade** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600MHz, 128MB RAM, 64MB Video, 700MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Sonic Adventure DX: Director's Cut

Записки из прошлого



Взращивание младенца Chao — занятие для особых ценителей, претендующее на самую детскую RPG в мире.



Спуски на сноубордах уже не так впечатляют, как 4 года назад, когда о *Sonic Adventure 2* можно было только догадываться, не говоря уже о *Rayman 3*.

Наплевательское отношение консольных разработчиков к PC-рынку порой переходит все границы. Теоретически можно понять тех, кто просто игнорирует существование «персоналок», с головой погружаясь в приставочную коммерцию. С другой стороны — есть множество девелоперов, во что бы то ни стало жаждущих всенародного признания. В первом случае мы спокойно сносим отсутствие внимания, во втором — вынуждены питаться засохшими объедками с приставочного стола. Полки провинциальных Wall-Mart'ов регулярно пополняются отвратительными «портами» с «прогрессивной» PlayStation 2 и коробками, на которых большими буквами нужно писать не *«Director's Cut»*, а *«Old as Hell. Use with caution»*. По крайней мере что-то подобное стоило бы указать на этикетках недавней *Crazy Taxi* и совсем свежего *Sonic Adventure DX*.

Flashback

Что ужалило Sega достать из пыльного сундука такую рухлядь — непонятно. Безусловно, *Sonic Adventure* go сих пор остается одним из лучших эпизодов сериала про синекожего ежа и двухвостую лисицу. Назвать же *«Соника»* частым гостем на PC и вовсе не поворачивается язык. Однако неполные четыре года — это все-таки срок. Он ничего не значит для Вселенной возрастом в скромные пятнадцать миллиардов лет, малозаметен на фоне отпущенного человеку срока, но смертелен для любого игрового проекта независимо от платформы (пожалуйста, избавьте редакцию от примеров вроде *StarCraft* и *Diablo* — это, будем снисходительны, для избранных).



В погоне за яйценосцем доктора Роботника...

ника (Eggman). «Идеей фикс» последнего на сей раз стало коллекционирование Chaos Emeralds, которые он, не раздумывая, впихивает в говорящее желе по имени Chaos с целью разрушить городок Station Square.

Вместе с Соником остановить Яйцеголового пытаются его отмороженные коллеги: двухвостая лисица Tails, очень серьезная ехидна Knuckles, хорячее сало Big The Cat, красотка Amy Rose и помесь робокопа со штопором — E-102 «Gamma». У каждого из них имеется своя параллельная история, мало пересекающаяся с другими и продлевающая жизнь бесхистростной аркаде. Прямой как полено Sonic носится по следам Роботника в компании подруги-мутанта, Knuckles собирает рассыпавшийся на куски изумруд, а мистер Big преследует отъевшуюся лягушку.

Уникальные для каждого героя сюжеты протекают в специально заточенных под извращенные идеи сценаристов локациях. Так, умеющий закапываться Knuckles вряд ли сможет долететь без помощи табуретки до красной кнопки над дверью казино. В то же время Tails вертикального взлета будет вечно тупить в землю, облизываясь на зарытый там обезьяний выключатель. Обзаведясь в процессе пересказа своих приключений убер-шмотками, вышеуказанная фауна начинает активно расширять арсенал доступных фокусов: ползать по стенам, махать хвостами до потери пульса и гоняться за рыбами под водой. На

Безусловно, Sonic Adventure go сих пор остается одним из лучших эпизодов сериала про синекожего ежа и двухвостую лисицу.

Делюкс-версия *Sonic Adventure* — совсем не то, что видела и чем восхищалась продвинутая общественность на процветавшей тогда приставке Dreamcast. Отсталый внешний вид не скрыть даже запредельными разрешениями и выкручиванием анизотропии и полноэкранного сглаживания на максимум. Угловатые модели борются за звание «Основная причина уродства» с бедными эффектами и бесчисленными «провалами» в текстурах. Никуда не делись и отвратительная мимика персонажей, инквизиторская камера и флегматичная озвучка, идущая порой отдельно от действий носителя голоса. Одним словом, по дороге на PC игра растеряла практически все свои преимущества, умудрившись при этом в идеальном состоянии сохранить увесистый букет бардака, за который Sega была неоднократно оплевана заморскими критиками в далеком девяносто девятом.

Человек-айцо

Тем не менее, ввиду жуткого дефицита полноценных аркад (антисоциальные убожества по мотивам карамельных мультфильмов не в счет) режиссерская версия *Sonic Adventure* вполне сойдет за светское развлечение, особенно тем, кто в глаза не видел Dreamcast и вообще плохо знаком с похождениями скоростного ежа. Впрочем, потеря небольшая — смысл любой игры и сценариев сериала незатейлив как желания трехдневного карапуза. Не стала исключением и первая* попытка перенести колючего героя в третье измерение. Добропорядочный пионер Соник опять пытается помешать нестандартным планам доктора Роботфоне акробатических талантов своих попутчиков опостылевший Соник выглядит самым тоскливым персонажем.

RPG for kids

Процесс сбора колец разбавляет некое подобие тамагочи в лице круглолицего недоразумения по имени Чао. Лупоглазое создание надлежит развлекать и регулярно снабжать новыми зверушками, выпадающими из монстров. Употребив внутрь белочку или скунса, прожорливое создание тут же отращивает себе огромный хвост и окрашивается в черно-белый цвет. Принесите ему дракона и он без особых колебаний обзаведется крыльями. После пары сеансов мутаций Chao превратится в чудовище с голосом младенца и святой невинностью в глазах. Хотя это, в принципе, и необязательно — всю RPG-часть *Sonic Adventure* можно смело задвинуть в угол, как не имеющую никакого отношения к основному сюжету.

Детище Sega и без этого покемона сможет задержать вас у экранов на неопределенное время. Даже при наличии разбросанных повсюду подсказок некоторые уровни оказываются весьма мутными, особенно если пытаться получить за их прохождение высший рейтинг. Осилившим же полсотни локаций в режиме Adventure откроются Trial и

Вердикт ★★★☆☆

Опоздавший на три с половиной года порт с покойной консоли Dreamcast. Теоретически может увлечь даже сегодня.

Deluxe?

Онлайновое комьюнити больше всего беспокоит вопрос исключительности «люксовой» версии *Sonic Adventure*. До купившихся на модную приставку владельцев ПК или GameCube слабо доходят отличия от оригинала, коих минимум. Помимо Mission Mode, являющегося самым серьезным нововведением, в SA спрятаны все мини-игры с портативной консоли GameGear, еще один персонаж, недоступный изначально, добавлены карты для всех локаций с пометкой Adventure Field, слегка отполировано развитие Чао и внесены гипотетические изменения внешнего вида. Столь скромный набор новинок явно не тянет на режиссерскую версию и уж точно не может быть рекомендован к употреблению тем, у кого в шкафу пылится Dreamcast. Во всяком случае не по такой цене.**

Mission Mode. Первый предлагает еще раз пробежаться по знакомым пейзажам, но с немного измененными целями. Второй — собрать колоду Mission Cards и последовательно выполнить указанные на них директивы. И то и другое – исключительно фанатские добавки. Носиться по тем же самым площадкам, пусть и со свежими идеями, как-то не очень тянет. Зачастую виной тому не столько вторичность, сколько взбесившаяся камера, демонстрирующая местами абсолютно неудобоваримые ракурсы, из которых не то что продолжать движение — увидеть что-либо кроме размазанной текстуры не представляется возможным.

Не беспокоит

Одна вещь получилась у Sonic Team без изъянов и погрешностей — перенос игры с допотопной консоли на PC с аптекарской точностью, включая все мыслимые недостатки оригинала и великолепную музыку, достойную отдельного саундтрека. Вот только выглядит SA даже после своего сиквела на той же Dreamcast совершенно неубедительно. За четыре года мы уже успели пройти вдоль и поперек *Sonic Adventure 2* и поблагодарить Ubisoft за *Rayman 3: Hoodlum Havoc* и *Prince of Persia: The Sands of Time*. Как и в случае с *Crazy Taxi*, запоздалое творение Sega не получит и десятой доли успеха на PC по одной очень банальной причине: все хорошо вовремя. Но дизайнеров Sonic Team это простое правило, похоже, совсем не волнует. Стоит ли с таким подходом удивляться плохим продажам? Вряд ли. **Сергей Жуков**

* — по данным на 1999 год.
** — версия SA DX для GC вышла на полгода раньше «персонального» варианта.



Knuckles — тот же Соник, только сбоку. Даром, что ехидна.

ИЗДАТЕЛЬ: **Руссобит-М** РАЗРАБОТЧИК: **IS Game** ЖАНР: **Reality-Game** РЕЙТИНГ ESBR: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 233MHz, 32MB RAM, 8MB Video, 750MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **Нет**

Облако и Ветер 2

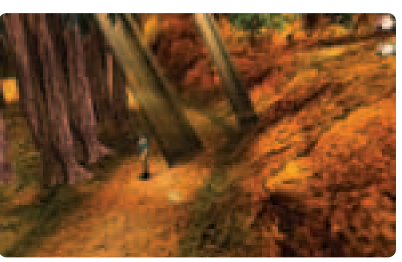
Восточные гадости



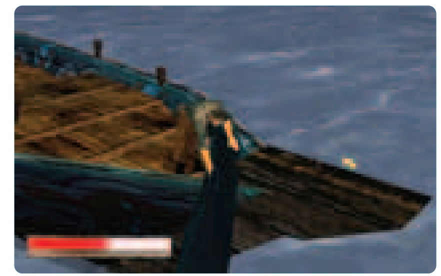
Храбрец Шан во всей красе, с полным набором тактических возможностей.



Одному Богу известно, сколько ядерных зим пережил мир, имеющий такой ландшафт



При виде луча света невольно хочется наклониться, чтобы не стукнуться о него головой.



Это герой не белье полощет — это та самая мини-игра «Убей мышку за 60 секунд!».



Шан удачно парировал удар. Какое буйство спецэффектов!



Нельзя не согласиться, что кунг-фу — возвышенное искусство...

За игроделами Востока успела закрепиться репутация пусть не безупречных, но усердных возделывателей нивы RPG для персональных компьютеров и игровых приставок всевозможных мастей и поколений. Особняком в их числе стоят, безусловно, творцы из Страны Восходящего Солнца, на счету которых не только десятки гениальных игр, но и создание целого жанра, произведения которого именуются «консольными ролевыми играми» или CRPG. В последние годы завидную активность стали проявлять корейские разработчики, раз-два в год выдавая на-гора один-два спорных, но вовсе не однозначно провальных однопользовательских проекта. Если же коснуться набирающих все большую популярность MMORPG, то в этой отрасли развлечений девелоперы из Кореи могут как по качеству, так и по популярности продуктов дать сто очков форы многим своим конкурентам. Что же касается их китайских коллег, то бывшие товарищи по соцлагерю, похоже, вовсе не торопятся радовать нас своими достижениями в области ролевых игр, поставляя на просторный российский рынок лишь единичные тайтлы. Один из таких раритетов, с которым мы сегодня познакомимся, позволит отчасти разобраться, стоит ли печалиться по данному поводу.

Скоро сказка сказывается

Не мудрствуя лукаво и решив с первых секунд показать себя во всей красе, игра демонстрирует вступительный ролик, в котором явственно просматривается талант аниматоров, но вот какие-либо идеи относительно сюжета из него почерпнуть невозможно. Впрочем, это мы можем смело отнести к специфике жанра, в котором сюжет обычно подается по ходу игры в виде вставок на движке. Вдоволь налюбовавшись мелькающими на экране гневными лицами и пылающими драконами, минуем скромное (мягко выражаясь) меню и, заранее оставив надежду увидеть экран генерации персонажа (не забываем о жанровой принадлежности), начинаем игру... с того же ролика, который досмотрели минуту назад. Преодолев легкое недоумение, облегченно вздыхаем, видя, насколько (процентов на 25) данное видео отличается от вступительного, и, отбросив как несостоятельную догадку о сбое в Матрице, наконец погружаемся в созданный заботливыми разработчиками мир.

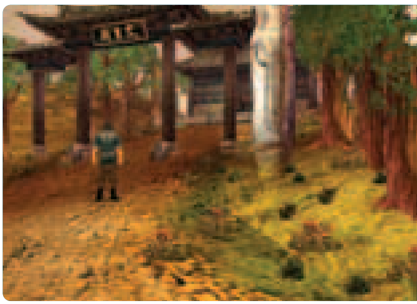
В общих чертах игровой процесс минимум на 90% процентов повторяет оный в игре, чье достойное имя будет оглашено позже. Герой хромающей походкой (по двойному нажатию он может и побежать, хотя бег оставляет еще более жалкие впечатления) перемещается по скудно застроенным населенным пунктам и другим локациям. Поминутно он натыкается на всевозможные препятствия, обходить которые самостоятельно, без помощи игрока его не учили. Это означает, что свернуть за угол, не поделив вы путь на два отрезка с углом 90 градусов между ними, герой не сможет. При случае Шан (имя вашего подопечного) перекидывается парой словечек с немногочисленными обитателями городков. Пресытившись общением, можете смело следовать по так называемой «глобальной карте» к следующему месту, достойному посещения.

В любой момент пути (исключая перемещение по дружественным селениям) на храброго искателя приключений могут коварно напасть. Игра в этом случае переходит в традиционный для игр подобного жанра походовый боевой режим, где герою предоставляется возможность дать супостату достойный отпор. Бой реализован опять-таки по стандартной схеме: выбор атака/защита/магия/предмет, избрание цели атаки (заклинания) или используемого предмета — а дальше наш храбрец сделает все сам. Впрочем, здесь я согрешу, не рассказав об «уникальной боевой системе» (хм, этой надписи нет на коробке с игрой... странно!), которая позволяет, совершив серию ударов, завершить ее мощной магической атакой. Ну вот, не покривил душой, поведал.

Возвращаясь к надписям на коробке, не могу не отметить справедливость той из них, что громогласно заявляет о «бесконечных возможностях развития вашего персонажа». Персонаж и впрямь регулярно получает уровень за уровнем, и это даже сказывается на его боевых характеристиках. И — что самое удивительное — даже циферки в статистиках неуклонно растут, причем без какого-либо вашего участия! Вот до чего техника дошла! Спасибо восточным братьям, избавившим игровую братию от мытарств D&D по распределению скилл-поинтов и прочей ролевой чепухи.

Для почитателей жанра вряд ли станет откровением наличие в *«Облаке и Ветре 2»* мини-игры,


Взываем к вам, духи предков.. Стоп, стоп, о чем это мы? Ах, да: защищайся!


Ну что ж, тронемся, помолясь...


Ох, прости, браток! Налетел нечаянно, чуть не уронил...


Да обрушится на тебя священная ярость Ветра!.. Что, не понял? Дорогу давай!


Порой игра делает вид, что способна демонстрировать нормальную картинку.


Тот самый орфографический шедевр «из кожы».

но суть ее способна заставить воздеть руки и завопить «Сдаюсь!» всякую логику и здравомыслие. Нам, граждане, предложат ловить рыбу. Как известно любому заправскому рыбаку, хороший улов не обеспечить никаким иным способом, кроме долбежа по левой кнопке мыши в ритме «дятел за работой»... Пока игра по окончании этой жестокой забавы подсчитывала улов (а он измеряется сотнями рыбин отнюдь не детского типоразмера), я поглаживал своего несчастного оптического грызуна и плакал.

Final Fantasy VIII Light

Чтобы завершить картину информации о геймплее и получить исчерпывающее представление об уровне графики рассматриваемого шедевра, бывалому геймеру достаточно прочесть подзаголовок несколькими строками выше. Жаждущих же подробностей милости просим читать дальше.

Автор ни в коей мере не хочет умалить визуальные достоинства восьмой части известнейшего CRPG-сериала, которые даже в версии порта для PC не вызывали отрицательных эмоций, ибо являли достойное по тем временам обрамление для традиционно эпического сюжета. Но время неумолимо движется вперед, и визуальные технологии не стоят на месте. Истина, казалось бы, очевидная, однако разработчиков *«ОиВ2»*, похоже, придется упорно в этом убеждать.

Впечатление создается такое, будто для создания игры был взят движок далеко не первосортного авиасимулятора и немного доработан. Причем косметической составляющей доработки не коснулись никоим образом. Текстуры земли и окружающих объектов, вне всякого сомнения, первоначально создавались в расчете на то, чтобы восприниматься без ущерба для самочувствия с высоты полета виртуальных самолетов, но никак не ближе. Столбы света, проникающего сквозь густую лесную крону, — это именно СТОЛБЫ, этакие солидные сваи землисто-золотистого цвета, которые инстинктивно стараешься обойти и очень удивляешься, когда проходишь их насквозь. Количество полигонов, пошедших на модели главного героя и прочих персонажей игры, поддается исчислению по пальцам рук и ног. Хвала разработчикам, что такое число плоскостей затрачено на каждую модель в отдельности, а не суммарно на все. Лицо героя выглядит так, словно художник не утруждался рисовать его целиком, а нарисовал половину и зеркально отразил ее. Впрочем, этот метод, видимо, и использовался для обтяжки шкурками всех моделей в игре. Отображение экипировки на модели персонажа? Кого-кого позвать?.. Окститесь, ведь XXI век только-только наступил! Ах, вы спрашиваете, что это за спрайтики и lens flare'ики мелькают при атаках? Это спецэффекты, любезные, не извольте нервничать.

И последнее замечание относительно графики: игра по умолчанию запускается в разрешении 640x480. Способов изменить первоначальные настройки обнаружить не удалось, поэтому решено было причислить их к фичам игры, способствующим созданию неповторимой атмосферы.

Слова народные, музыка народная

Так уж исторически сложилось, что жанр CRPG отродясь не баловал игрока озвученными диалогами, предлагая вместо голосов героев их сухой смысловой экстракт в виде текстовых субтитров. Нельзя не отметить, уже в который раз в рамках текущего обзора, что и в этом отношении *«ОиВ2»* стойко хранит верность традициям. Персонажи покорно разевают рты и демонстрируют примитивную жестикуляцию в рамках донельзя коротких анимационных циклов. Благодарим покорно, в *Final Fantasy* (до IX) и этого-то не было.

Что же касается литературной ипостаси речи героев, то ее мы оставим на совести локализаторов. В конце концов, все прекрасно знают, что я или вы непременно сделали бы лучше, ведь в каждом из нас спит гений, и неважно, что с каждым годом все крепче и крепче. Однако попавшуюся мне во внутриигровом магазине разъясняющую надпись к одному из товаров: «из кожЫ тигра» — я считаю признаком того, что локализация, несомненно, удалась.

Озвучка битв позаимствована из классического аниме, и ничего мудрее в данном случае придумать было, пожалуй, нельзя. Что там у нас еще... Ах да, музыка! Музыка? Музыка... играет. Считывается с CD в процессе игры, между прочим.

Напоследок

Пункт «Выход» присутствует только в основном меню. Опция выхода в основное меню в ходе игры отсутствует. Сочетание Alt+F4 не срабатывает должным образом... Кто-нибудь, заберите меня отсюда!

Nota Bene

Уважаемые читатели! Если кто-либо из вас купил игру *«Облако и Ветер 2»* и нашел ее превосходной и достойной всяческих похвал, просьба немедленно сообщить в редакцию с целью принятия ею соответствующих мер к наказанию автора данного обзора. Также просьба уведомлять обо всех положительных моментах, обнаруженных в игре, — все они будут выгравированы на отлитой из чистого золота доске почета, изготовление и размещение которой на стене возле дверей редакции оплатит вышеупомянутый автор. Владельцу первой части игры, пожелавшему предоставить ее редакции с целью обеспечения достойного наказания для нерадивого сотрудника (читайте хвалебную оду *«Облаку и Ветру I»* в рубрике «Живая Легенда» в следующем номере журнала!), полагается специальный приз. Жалобы от тех, кто купил игру и кому она в конечном счете не понравилась, редакция не принимает. **Сергей Еркин**


Вердикт ★★☆☆☆
Убиццавеником.



ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts** РАЗРАБОТЧИК: **Planet Moon Studios** ЖАНР: **Action** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 4.5GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHz, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Armed and Dangerous

Бах-трах-тарарах!

Игра Armed and Dangerous, созданная студией Planet Moon, — это адская смесь *«Героев»* Келли, *«Шрека»* и *«Монти Пайтона»*. Здесь вам предстоит толпами отстреливать беспомощных орков и европейцев, говорящих с непонятным акцентом, а также без конца выслушивать колкости в адрес *«Звездных Войн»*, французов, роботов-вегетарианцев и баранов-мужеложцев. Примите как данность: *Armed & Dangerous* — это один сплошной непрерывный прикол, и не нужно задаваться вопросом, есть в нем какой-либо смысл или нет.



Черные цеппелины — это так возвышенно!..

Пошлые приколы

В современной индустрии развлечений, где под словом «юмор» традиционно понимается плоский сарказм, дурацкие гримасы или же неловкие падения, шутер *Armed and Dangerous* умудряется быть по-настоящему смешным сам по себе. Это одна из тех редких игрушек, в которых ролики стоят того, чтобы их смотреть (невзирая на безобразно низкое разрешение). Дизайнеры Planet Moon продемонстрировали поистине удивительный режиссерский талант — все комедийные сценки в *Armed and Dangerous* получились идеальными с точки зрения содержания, длительности и ракурсов камеры. Отдельного восхищения заслуживает голосовая озвучка и реплики, произносимые второстепенными персонажами. «Ты ни за что не угадаешь, что со мной произошло!» – говорит спасенный нами крестьянин своей жене. «Ты стал геем?» – интересуется она. После подобных диалогов даже самые тупые зрители начинают истерически ржать и без характерного для западных телешоу закадрового «смеха».

С технической и художественной точек зрения к *A&D* тоже нет никаких претензий. Те, кто опасался, что игра станет примитивным приставочным портом, могут расслабиться. Управление на редкость удобно, а графика — красива, четка и высокотехнологична. Уровни, на которых мы даем волю своим разрушительным инстинктам, весьма обширны и отличаются безупречным стилем — что-то среднее между карикатурными средневековыми деревушками и современными индустриальными районами; детализированные деревья, бесподобная вода, шикарное небо и реалистичная физика прилагаются.

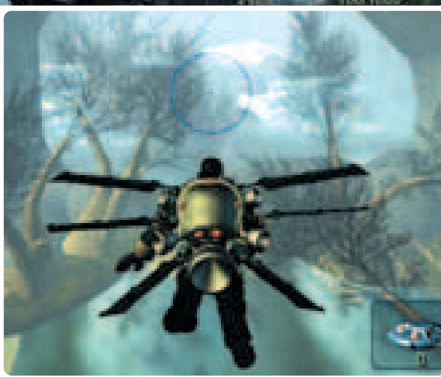


Превращаем городской пейзаж в сельский.

Неприкольная пошлость

Увы, невзирая на свой неподражаемый юмор и прекрасную графику, с точки зрения геймплея *Armed and Dangerous* — совершенно заурядный экшен, перемежающийся роликами, которые зачастую слабо связаны с игровым процессом. Ваша разношерстная группа собирает сложнейшую схему... только для того, чтобы следующие 10 минут вы непрерывно носились туда-сюда и стреляли по всему, что движется. Формально присутствующие задания миссий никак не маскируют тот факт, что весь геймплей *Armed and Dangerous* сводится к примитивному «kill 'em all». И хотя на начальных уровнях вам будут время от времени попадаться действительно остроумные скриптовые триггеры (например, вызов лавины с целью разрушить здания или взрыв бочек, которые подобно ракетам взмывают в небо), довольно быстро они сходят на нет, оставляя вас один на один с монотонным, прямолинейным как доска шутером.

Предыдущее творение студии Planet Moon — *Giants* — страдало от той же самой проблемы, что и *Armed and Dangerous:* фантазия и вдохновение дизайнеров истощались там задолго до того, как заканчивалась сама игра. Но в *Giants* хотя бы были три принципиально различающиеся играбельные расы и увлекательный мультиплеер. Ничего подобного в *Armed and Dangerous,* к сожалению, не наблюдается, и игра очень быстро надоедает. Разработчики в самом начале раскрывают перед вами практически все свои козыри — Land Shark Gun, липучие гранаты, сумасшедшие образцы оружия — вроде Guy Fawkes Traitor Bomb, World's Smallest Black Hole и штопора, переворачивающего мир вверх тормашками. После того как вы увидели все эти приколы, оставшиеся две трети игры вас преследует нарастающее чувство разочарования и мысль: «Неужели это все?». Поверьте, давить на клавишу «Fire» и ждать следующего ролика — совсем не так весело, как кажется поначалу... **Том Чик**



У нас полдюжины крыльев, а вместо пламенного мотора — молитва.

Игра умудряется быть по-настоящему смешной сама по себе.

Вердикт ★★★☆☆

Прямой как доска шутер с гениальными роликами.

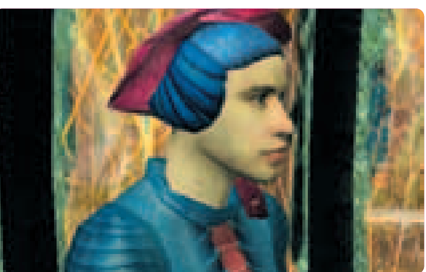
ИЗДАТЕЛЬ: **Detalion** РАЗРАБОТЧИК: **The Adventure Company** ЖАНР: **Adventure/Puzzle Game** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 3GB на диске, 64MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.6GHz, 256MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Mysterious Journey II

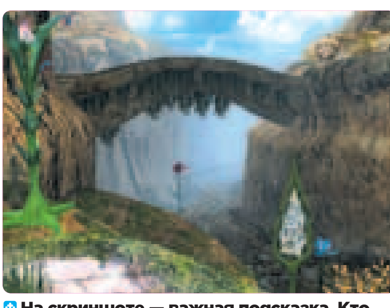
Путешествие в никуда

В *Mysterious Journey II* вам предстоит исследовать разрозненные останки древней исчезнувшей цивилизации — иными словами, игра является самым что ни на есть классическим представителем столь популярного в прошлом жанра Puzzle-Adventure. Основное отличие *Mysterious Journey II* от игр 5-10 летней давности заключается в том, что статичные плоские картинки заменены здесь на полноценные 3D-уровни, но по большому счету никакой роли это не играет, ибо весь геймплей по-прежнему сводится к решению серии головоломок, зачастую весьма слабо связанных с окружающим вас миром.

Игра начинается с того, что вы приходите в себя на космической станции, вращающейся по нисходящей орбите, не помня о своем прошлом решительно ничего. Решив несколько паззлов, необходимых для того, чтобы покинуть станцию, вы оказываетесь на планете, раздираемой культурным противоречием между поклоняющимися науке Transai и поклоняющимися природе Ansala. Роль, которую вам суждено сыграть в истории этого мира, постепенно проясняется в ходе просмотра роликов и общения с неразговорчивыми инопланетянами, но глобальная цель, ради которой вы решаете все эти бесконечные головоломки, остается неясной до самого конца игры.



Я не знаю, что я делаю и зачем. Я даже не знаю, почему на мне эта шапка. Мистика какая-то...



На скриншоте — важная подсказка. Кто ее найдет — молодец.

Для решения паззлов, как правило, требуется двигать рычаги или нажимать кнопки, что приводит к определенным изменениям на уровнях — препятствия исчезают, фрагменты пути соединяются и т.д. Некоторые головоломки представляют собой математические задачки и решаются на бумаге, другие преодолеваются методом научного «тыка» или простым перебором вариантов. В одной из наиболее интересных загадок вы должны использовать расположенные неподалеку Rosetta Stones, чтобы выяснить секретный код. Игра абсолютно линейна, поэтому, застряв на какой-нибудь головоломке, вы не сможете двигаться дальше, пока не найдете ее решение, - впрочем, количество по-настоящему сложных паззлов в *Mysterious Journey II* ничтожно мало.

Игра довольно коротка — что удивительно, учитывая, что она занимает почти 3 гигабайта дискового пространства. Уровни красивы, но практически не интерактивны, а сюжет, хоть и интересен, но никак не связан с геймплеем. По большому счету, *Mysterious Journey II* — совсем неплохой представитель жанра Puzzle, но, проведя за игрой несколько часов, ты отчетливо понимаешь, почему в последнее время популярность подобных игр неуклонно снижается.

Джона Джексон

Вердикт ★★½☆☆
Игра для любителей головоломок и красивых картинок.

Перекройка истории

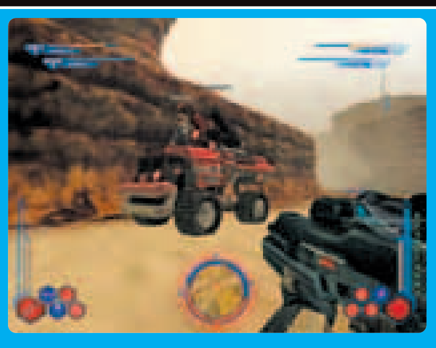
Новое о старых играх

Как вы помните, релизная версия ***Unreal II: The Awakening*** страдала от одного ужасного, прямо-таки катастрофического недостатка — отсутствия многопользовательского режима. Данная фишка, являющаяся важнейшим фактором долголетия для любого шутера, была подобно ребру Адама безжалостно вырезана из игры и переработана в *Unreal Tournament 2003*. Сейчас дизайнеры Legend исправляют свою ошибку, выпустив *Unreal II XMP* — 300-мегабайтный патч, добавляющий в игру кучу новых возможностей и вполне способный вновь разжечь угасший было интерес геймеров к *U2*.

Строго говоря, XMP не является полноценным мультиплеерным add-оном к *Unreal II*, скорее это командный мод, весьма напоминающий по геймплею *Tribes* или, если хотите, режим Onslaught для *Unreal Tournament 2004* — с боевыми машинами, различными классами игроков, контрольными точками и расширенным CTF.

Каждая сторона начинает игру, имея на своей базе два артефакта (в смысле — флага); команда, захватившая больше артефактов, выигрывает. Уровни значительно превышают по размеру стандартные карты *Unreal*, что положительно сказывается на динамике и резко повышает значимость боевых машин. Кстати, о машинах. Они весьма разнообразны — от обычных багги, до вместительных танков с местами для водителя и стрелков. Кроме того, на уровнях присутствуют турели, мины и генераторы защитного поля - все эти элементы делают игровой процесс более «стратегическим», чем традиционный CTF. Фокус заключается в том, что для того чтобы заставить все перечисленные выше устройства работать, нужно вначале захватить генераторы и удерживать над ними контроль. Поэтому сплоченная и грамотно действующая команда может просто постепенно отключать турели, машины и мины своих противников, лишая их энергии, — согласитесь, такого в CTF мы еще не видели.

Классы бойцов стандартны, но функциональны. На выбор предлагаются: Ranger (легко бронированный, быстрый, вооружен снайперской винтовкой), Gunner (тяжело бронированный, медленный, вооружен ракетницей) и Tech (мастер на все руки). Все персонажи умеют хакать электронные устройства



и оживлять погибших товарищей, но техники быстрее хакают, а рейнджеры — лечат.

XMP заполняет зияющий пробел в релизной версии *Unreal II* и знакомит геймеров с некоторыми фишками готовящегося к выходу *Unreal Tournament 2004*. Есть у патча и свои недостатки: управление машинами получилось не очень удобным, а некоторые карты — чересчур безжизненными. Тем не менее можете не сомневаться — *XMP* с лихвой оправдает деньги, затраченные на скачку 300-мегабайтного дистрибутива.

Thomas L. McDonald

ИЗДАТЕЛЬ: **Iridon Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Iridon Interactive** ЖАНР: **Old West Arcade** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 550MHz, 128MB RAM, 16MB Video, 250MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Wanted Dead or Alive

Желательно мертвым



Из-за колонны не видно пианиста, который будет играть на протяжении всей перестрелки. Конечно, если его не пристрелить в самом начале.



House of the Dead сместился на Дикий Запад. Все те же рельсы при полном отсутствии хоть какого-то драйва.



WDoA столько же пустынна и бедна визуально, как и техасские прерии.

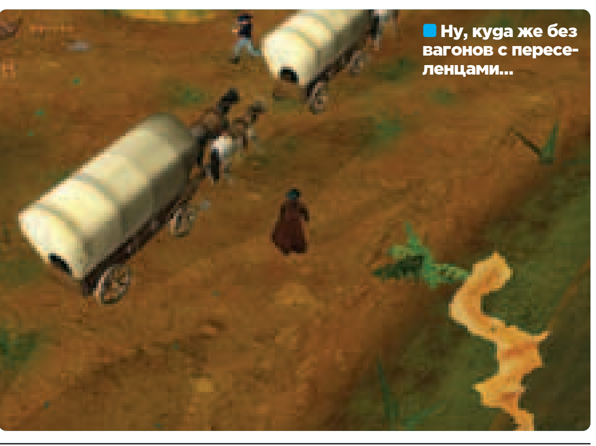
Преподобный Девлин — необычный священник. Во всяком случае не такой, каким рисуется в сознании образ примерного понтифика. Одноглазый служитель церкви когда-то имел грязные ногти, носил рваную рубашку, дырявое сомбреро и с гордостью причислял себя к банде беспринципных головорезов Los Gauchos. Банальная жажда золота лишила десяток его компаньонов жизни, а главарь «Гаучо» с выразительным именем Santiago Pedraza (Плохой Сантьяго) в качестве цены за собственную шкуру позаимствовал у Девлина правое око. Последующие десять лет священнослужитель с черным прошлым провел в скромной церквушке на техасщине в компании смазливой дочурки, целого хлева свиней и ковбоев неприятной наружности...

Wanted Guns

Видно, есть еще на свете разработчики, которым не дает покоя слава *Outlaws*, хотя шутеров в антураже Дикого Запада мы не видели уже давным-давно. Почему-то новоственских девелоперов гораздо больше радуют бесконечные клоны на тему Второй мировой, выпускаемые по накатанным рельсам самое меньшее раз в сезон. И уж тем более странно наблюдать, как заполнить пустоту пытается скромная команда энтузиастов из Швеции. Очнитесь, господа редneки, это ведь ваша вотчина.

Фригидным скандинавам нелегко понять натуру среднестатистического жителя прерий, и первая попытка Iridon Interactive передать атмосферу Мехико середины девятнадцатого века сильно смахивает на первое путешествие Вильяма Блейка по главной улице провинциального микрополиса Машина.* *Wanted Dead or Alive* (в девичестве *Wanted Guns*) столь же неуверенно перешагивает через салуны, вагончики с пионерами, заброшенные старателями шахты и пытается вместить в себя целый клубок жанров.

Но несмотря на дикую жанровую мозаику, *WDoA* на девяносто процентов остается аркадой от третьего лица с яркой надписью «Shoot'em all, goddamnit!» во весь лоб. Преподобный Девлин пешком или на лошади прокладывает себе доро-



Ну, куда же без вагонов с переселенцами...

* — из фильма «Мертвец» (Dead Man) Джима Джармуша (Jim Jarmusch).

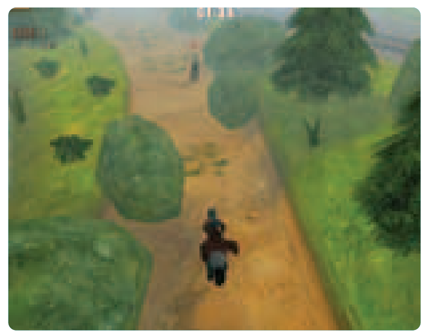

Скачки на лошадях — ноу-хау Iridon Interactive. Пожалуй, один из самых приятных моментов.

гу по безжизненным просторам Техаса, без раздумий перегрызая глотки всем встречным. Одержимый жаждой мести за сожженную церковь и украденную дочь, он щедро кормит свинцом последователей Плохого Сантьяго, включая его самого. Как выяснилось, сеньор Педраса не только оставил бывшего коллегу с половиной зрения, но еще и умудрился выжить по примеру сценариев дешевых сериалов про красавицу Зену и Кевина Сорбо aka Hercules.

Подаваемый килобайтами текста сюжет слабо способствует проникновению в воссозданный шведами мир. Помимо соответствующего экстерьера, о Диком Западе напоминают лишь характерные треки в духе вестернов шестидесятых, львиная доля которых цепляет не больше, чем трансляции радио *«Шансон»*. До почти забытого шедевра Lucas Arts *Wanted Guns* ровно бесконечность. А жаль.

Мешать до однородной массы

Однообразный отстрел ковбойствующего населения самонаводящимися пулями регулярно разбавляется насквозь скриптовым FPS а-ля *House of the Dead*. С той только разницей, что в сериале от Sega надоедливые зомби могли застать вас врасплох, вызвав некоторый прилив адреналина, а ленивые оппоненты *WDoA* разве что не засыпают во время перестрелки. В этом режиме особенно чувствуется нордическая кровь программистов, наградивших всех без исключения врагов двумя мыслями: «Я стою» и «Я умею бегать, но оч-чень мет-тленна-а!» А чтобы окончательно упростить жизнь бестолковому игроку, стрелять позволено лишь в определенные моменты. Ужас... Любопытно, что при этом слизанный с игровых автоматов rail-shooter является самым сложным. Ничего не стоит застрять в каких-нибудь шахтах или салуне в обнимку с пианистом, индифферентным ко всему, кроме своего дурацкого инструмента.


Рельсы. Лошадь. Пустите последнюю по ним и получите представление о максимально возможной нелинейности прохождения.


Упитанный гражданин с красной стрелкой над головой — губернатор. Здесь все не любят Девлина.

Несмотря на дикую жанровую мозаику, *WDoA* на девяносто процентов остается аркадой от третьего лица с яркой надписью «Shoot'em all, goddamnit!» во весь лоб.



Pin-talented

НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО РОССИЙСКИЕ ИЗдатели удостоили предыдущее творение Iridon Interactve своим вниманием, вряд ли вы вспомните это имя даже под пытками. За стандартным *«Кати шары»*, которым небогатые на фантазию локализаторы называют все без исключения бильярды и пинболы, скрывается лучший на сегодняшний день симулятор, полностью оправдывающий свое название *Pure Pinball*. Даже если очень долго копаться в небольшом портфолио талантливых шведов, вы не найдете ни одного хотя бы отдаленно похожего по качеству проекта. Может, стоит остановиться на том, что получается лучше всего, герр Ларссон?**

Все остальное время мы честно смотрим в лысину мистера Девлина, скрытую под старой шляпой. Не самый интеллектуальный процесс зачистки локаций от неверных разбавляется жалким подобием stealth-миссий, где всего-то и надо, что не попадать под зеленый свет прожекторов из глаз охранников и резвыми скачками передвигаться на краденой лошади, которая очень охотно давит попадающихся под ноги неудачников. Невероятная тупость местного AI позволяет проглатывать уровень за уровнем, лишь изредка затыкаясь в отдельные моменты, благодаря чудной системе чекпоинтов, отстоящих порой преступно далеко друг от друга.

Хочу индейца

И все же *Wanted Guns* может увлечь. Ненадолго. Полностью втянуться в примитивный геймплей не позволяет топорная графика трехлетней давности, слабый сторилайн и всеобщая бедность окружающей среды. Даже арсенал священника состоит из жалкого набора, включающего пистолет, винчестер, двустволку, арбалет и динамитные шашки. И вообще, лично мне очень хотелось увидеть хотя бы одного индейца, пусть и самого помятого, но с красной кожей, перьями в волосах и меланхоличным выражением лица. Но нет его здесь. Учитывая потрясающую детализированность предыдущего творения Iridon Interactive, подобные упущения непростительны. Дикий Запад все-таки. **Сергей Жуков**

Вердикт ★★½☆☆

Очень слабая проекция *Outlaws* от первого лица, от третьего и на лошади.

** — Bjorn Larsson, генеральный директор Iridon Interactive.

ИЗДАТЕЛЬ: **Sony Online Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Rapid Eye Entertainment** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 400MB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHz, 512MB RAM, 500MB на диске, 128MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-12 игроков)**

Lords of EverQuest



Проклятье, очередная пара рукавиц из кожи Iksar!..



Как правило, битвы стремительны и кровавы.



В рядах Elddar Alliance много таких «древовидных» существ.

В наши дни производство риал-тайм стратегий превратилось в простое и общедоступное ремесло. На данный момент в мире существует всего две враждующих «школы изготовления RTS»: школа Microsoft (Age of Empires и клоны) и школа Blizzard (WarCraft и клоны). Игра *Lords of EverQuest* довольно успешно воплощает в жизнь классическую формулу *WarCraft III*, одновременно пытаясь методом научного «тыка» внести в отточенный геймплей оригинала ряд нововведений — как удачных, так и не очень.

Не будет преувеличением сказать, что за последние годы искусство изготовления коммерчески успешных RTS было поднято на уровень точной науки. Берется несколько радикально различающихся между собой враждующих сторон, упаковывается в длинную (обязательно длинную!) одиночную кампанию и к ней добавляется десяток многопользовательских опций и режимов (стандартный список прилагается), благодаря которым геймеры продолжают сражаться друг с другом на онлайновых просторах еще в течение долгого-долгого времени после завершения сюжетной кампании. Игра *Lords of EverQuest* выполняет все перечисленные выше рекомендации: в ней имеется три фракции, позаимствованные из вселенной *EQ*; три одиночные кампании — за каждую из сторон; и все мультиплеерные примочки, необходимые для увлекательных сетевых баталий.

На вкус — обычная курятина

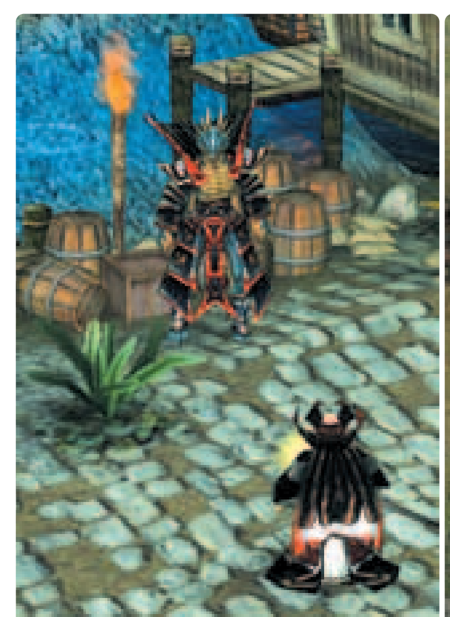
Каждая из фракций олицетворяет определенную часть населения мира *EverQuest*. Так, Humans, Barbarians и Dwarves составляют Dawn Brotherhood, а низкорослые Halflings и всевозможные разновидности эльфов — Elddar Alliance. Группа Shadowrealm объединяет злые расы мира Norrath — Dark Elves, Ogres и рептилий Iksar. У всех враждующих сторон имеется по пять различных Лордов — супер-юнитов, обладающих собственными уникальными наборами Powers и специальных атак. Но если внешне три альянса действительно сильно разнятся между собой, то их соответствующие юниты и Powers Лордов весьма схожи. И это сходство на корню убивает главный козырь игры — ее разнообразие, особенно в многопользовательском режиме, когда все противники занимаются абсолютно одним и тем же независимо от того, за кого они воюют.

Как я уже говорил, у каждой фракции есть собственная одиночная кампания. Все три кампании примерно равны по продолжительности, а

За последние годы искусство изготовления успешных RTS было поднято на уровень точной науки.



В сражениях даже рядовые юниты получают опыт.





Бей! Круши! Ломай!



Уничтожение нейтральных монстров приносит ценные артефакты и опыт.

суммарное количество миссий в игре составляет 36. История закручена вокруг далекого прошлого мира Norrath, в основе сюжетного конфликта лежит вражда альянсов между собой, а также их внутренние противоречия. Но, честно говоря, ничего особо выдающегося в сюжете *Lords of EverQuest* я лично не нашел — хардкорные фанаты *EQ*, несомненно, обнаружат в нем много интересного и нового, но все остальные воспримут его как заурядную фэнтезийную жвачку, ничем не отличающуюся от того, что они уже сотни раз встречали в других RTS. Полное прохождение игры займет 20-25 часов.

Завершив одиночную кампанию, вы, вероятнее всего, будете полностью — т.е. морально и физически — подготовлены к сетевым битвам. *Lords of EverQuest* поддерживает мультиплеер на 12 игроков через LAN и Internet и включает набор специальных многопользовательских карт и режимов с различными условиями победы. Игровые моды действительно весьма разнообразны — от классического «Last Man Standing» до «Platinum Rush» (выигрывает тот, кто соберет больше всех ресурсов) и «Lord of Levels» (выигрывает тот, кто быстрее всех наберет максимальный уровень).

Впрочем, независимо от того, какой мультиплеерный мод вы выберете, геймплей *Lords of EverQuest* целиком и полностью базируется на стандартной RTS-ной механике. На ранних стадиях игры главное - сбор ресурсов, точнее, единственного имеющегося здесь ресурса — платины. Платина тратится на покупку зданий, юнитов и апгрейдов — т.е. обычных элементов любой риал-тайм стратегии. Ассортимент бойцов также вполне традиционен — от классических пехотинцев и магов до сказочных летунов и осадных машин. Уменьшение числа ресурсов до одного, безусловно, положительно сказалось на геймплее, убрав из игры львиную долю экономического микроменеджмента, хотя вы по-прежнему вынуждены заранее планировать свои действия и разыскивать/захватывать новые источники платины еще до того, как старые истощатся.

Lords of EverCraft

Построив несколько боевых юнитов, вы приступаете к охоте на пасущихся в окрестностях нейтральных монстров, уничтожение которых приносит ценные артефакты и experience points. Кстати сказать, Лорды — не единственные персонажи, способные накапливать опыт; его получают абсолютно все юниты, а новорожденные солдаты имеют уровень примерно вдвое ниже текущего уровня Лорда. Кроме того, у вас есть возможность посвящать бойцов, набравших определенное количество опыта, в Рыцари (Knights), тем самым наделяя их дополнительными способностями. По сути Knights — это ослабленные версии Лордов, и одновременно в вашем распоряжении может быть не больше двух таких юнитов.

Битвы динамичны и... хаотичны — особенно когда на экране одновременно сражаются десятки и сотни различных существ. AI противников в одиночной кампании трудно назвать шибко умным, однако с микроменеджментом юнитов во время битв он справляется отлично, и чтобы побеждать, вам потребуется и хорошая реакция, и умение думать и планировать. А в многопользовательских партиях умение быстро и эффективно управлять бойцами в разгар сражений вообще выходит на первый план и становится важнейшим элементом успеха. Между прочим, убитого в бою Лорда или Рыцаря можно воскресить с помощью специального юнита — разумеется, если противник еще не сравнял с землей вашу базу...

Подведем итоги. *Lords of EverQuest* практически ничем не отличается от множества других риал-тайм стратегий. С эстетической точки зрения игра выглядит устаревшей на пару-тройку лет, ее одиночная кампания — стандартная фэнтезийная тягомотина, мультиплеер - до боли знакомый и привычный. Ветераны RTS не найдут в *Lords of EverQuest* НИЧЕГО для себя нового и, несомненно, в онлайновых битвах они всегда будут брать верх над фанатами одноименной MMORPG — досконально знающими все особенности игрового мира, но зато не имеющими опыта сетевой игры в *WarCraft III*.

Мы получили еще одну риал-тайм стратегию. Не более того. **Райан Скотт**

Вердикт ★★★☆☆

Достойная уважения попытка заработать денег на использовании беспроигрышной, проверенной временем формулы *(WarCraft III).*

ИЗДАТЕЛЬ: **Discus Games** РАЗРАБОТЧИК: **Geleos** ЖАНР: **Arcade Racing** РЕЙТИНГ ESBR: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHz, 64MB RAM, 32MB Video, 200MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.2GHz, 128MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-4 игрока)**

Ostrich Runner (Страусиные бега)

Звери-дебилы: Россия




Несчастного страуса заносит на поворотах как автомобиль с летней «резиной» в гололед.



Во время головокружения дальнейшая гонка невозможна. Местная камера в такие моменты выделывает фортеля похлеще почившего товарища Нуриева.


Любопытно, что медведь едва ли медленнее страуса. Вряд ли природа рассчитывала на подобные вивисекции.

У каждой нации есть свой представитель животного мира, над которым потешается все разумное население государства. Для американцев это французы и курица, для нас — страусы и американцы. Согласно особенностям национальной лексики можно быть тупым как страус, трусливым как страус, длинным как страус и иметь такие же круглые глаза, являющиеся дополнительным симптомом болезни Дауна. Одним словом, длинноногим обитателям планеты с легкой руки Великого и Могучего достается сполна.

***Ostrich Runner* — чистой воды fun, способный скрасить несколько тоскливых вечеров и довести до истерики полупьяную компанию.**



Чем дальше, тем хуже ведет себя зверье. Перейти дорогу норовят даже ежи.



Носатый юноша в зеленом костюме с довольным выражением лица исправно натягивает веревку при приближении длинноногого спринтера.

Неправильное Солнце

НЕ ПЫТАЙТЕСЬ НАЙТИ В ПОРТФОЛИО Geleos другие проекты. За исковерканной латынью в названии разработчика скрывается еще совсем молодая студия родом, как ни странно, из Москвы, а не из солнечной Украины, последние несколько лет поставляющая талантливых и не очень девелоперов. Что же до страусов, то им в очередной раз не повезло. Нелепый внешний вид и развесистый зад сыграли свою решающую роль в выборе центрального объекта для насмешек в *Ostrich Runner*. Остается только поблагодарить природу, которая подарила нам столько поводов для здорового смеха.

I lay eggs

Помимо своих вышеперечисленных достоинств страусы умеют бегать. Бегать вдохновенно, с душой, профессионально пропалывая песок своими конечностями. Удивительно, что столь очевидный момент до сих пор не был никак реализован, а идея создать гоночный симулятор на основе спринтерских талантов сами-знаете-кого пришла в голову лишь сотрудникам Geleos. Фактически у разработчиков не было ни рамок, ни достойных для подражания примеров. Видимо, потому *Ostrich Runner* вышла местами совершенно безголовой и явно не влезающей в определение детских развлечений.

Самое детсадовское в *OR* — это сюжет, рассказывающий душещипательную историю про планету, населенную страусами, мирно клепающими свои клоны. Про закомплексованного Профессора, живущего единственной мыслью — испортить спокойную жизнь безмозглым птицам. Про похищение яиц, наконец. Одним словом, необходимость хоть как-то притянуть за уши сбор страусиных отложений диктует свои условия. В любом случае обращать внимание на сомнительный сценарий никто не будет.

Без примесей

Ostrich Runner — чистой воды fun, способный скрасить несколько тоскливых вечеров и довести до истерики полупьяную компанию. Выполненный в модном нынче cell-shading проект удивительно хорош и закончен с творческой точки зрения. Характерные мультяшные пейзажи дополняет соответствующая музыка, скатывающаяся порой до откровенной психоделии, клоунские звуки и издевательский смех за кадром. А гоночный набор страусов из медсестры, китайца, военного, пирата, индейца и еще пары маразматических персонажей разбавляет беспокойная фауна, населяющая полтора десятка локаций, по которым будет бегать озабоченное пернатое.

Смысл *OR* проще амебы: выбрав капризное животное, отправляемся спасать вылупившихся и не очень детей, выпавших из мешка нерадивого похитителя. Ошалевший вор, похоже, настолько сильно торопился, что умудрился не только растерять всю поклажу, но и пробежать каждую локацию трижды. Соответственно и наш подопечный должен нарезать три аккуратных круга, не забывая коллекционировать яйца и оставленные кем-то на дороге ботинки, пружины, аптечки и прочий вспомогательный хлам.

Осложнить жизнь преследователям призвано загипнотизированное Профессором зверье, кидающееся плодами колхозного творчества, и заколдованная утварь, щедро раздающая подзатыльники калитками, граблями, ведрами, натянутыми в произвольных местах веревками и цветочными горшками. Окончательно доконать спотыкающегося каждую секунду игрока стремятся болтающиеся под ногами коллеги, норовящие первыми собрать положенное количество отпрысков. Впрочем, местный AI настолько туп, что со временем вообще перестает быть проблемой.

IQ = Ostrich

Всего этого вкупе с совершенно комическим мультиплеером вполне достаточно, чтобы на неопределенное время задержаться на видном месте рабочего стола. Если еще закрыть глаза на ряд мелких, но досадных ляпов и ошибок,

> **Любую трассу можно обойти хоть пешком, спокойно собирая все, что валяется под ногами, исследуя каждую развилку, обходя ловушки и совершенно не беспокоясь о лимите времени, наборе очков или яиц.**



Первые несколько секунд гонки напоминают свалку в зоомагазине.



Уровни *Ostrich Runner* весьма разнообразны по части препятствий. Количество геморроя на одну страусиную голову поражает.

«Страусиные Бега» окажутся одним из самых удачных «семейных» проектов за последнее время. Чуть больше разнообразия в монотонный геймплей, добавить зеркало заднего вида, спидометр — и в это будут играть в каждом третьем доме страны, которая считает страусов кретинами, смеется над основателем фирмы Levi Strauss и тыкает пальцами в одноименного композитора. Хотя, возможно, в этом что-то есть.

Сергей Жуков

Вердикт ★★★½☆

Очень добротная насмешка над страусами-которые-не-прячут-голову-в-песок.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **BioWare** ЖАНР: **RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128MB RAM (256 MB для Windows XP), 1.5GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.3GHz, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Эпические герои, эпический сюжет, эпические баги.

Я просто не знаю, с чего начать рассказ об этой потрясающей игре! Я не знаю, с чего начать рассказ о ее невероятных багах! Проклятье! Неужели дизайнеры BioWare не могли еще чуть-чуть подождать и выпустить игру, в которую можно было бы нормально играть?.. Ладно, начну-ка я лучше с предупреждения: *Hordes of the Underdark* можно проходить персонажем из *Shadows of Undrentide*, но имейте в виду — в новом адд-оне вам предстоит встретить множество старых знакомых из оригинальной *Neverwinter Nights* — зачастую в самых неожиданных местах и ситуациях. И еще. Я не буду подробно рассказывать о сюжете игры — это испортило бы вам все удовольствие от нее, скажу лишь, что история *HotU* заведет вас НАМНОГО дальше, чем вы могли бы себе вообразить.

Более живая, чем сама жизнь

Появление у героя двух спутников, а также добавление в игру множества новых монстров и ландшафтов — нововведения, безусловно, важные и ценные сами по себе, но главным козырем *Hordes of the Underdark* являются все-таки изменения в системе развития главного персонажа. Максимальный уровень теперь — сороковой; достигнув 21-го уровня, вы обнаружите, что ваш протагонист стал «эпическим героем» и может освоить весьма впечатляющие таланты (feats). Когда мой клерик в первый раз вызвал на подмогу Красного Дракона, я, признаться, чуть в штаны не наложил. И хотя вряд ли в рамках данного адд-она вам удастся достичь наивысшего уровня, новые способности и престиж-классы сами по себе являются достаточными стимулами для продолжения приключений в онлайне (или повторного прохождения одиночной кампании). Я, например,

Признайтесь честно — вы ведь всегда мечтали стать полудраконом?



Хотите почувствовать себя по-настоящему крутым? Вызовите на подмогу Красного Дракона!

только облизывался от зависти, узнав о престиж-классе Dragon Disciple, доступном представителям профессий Sorcerer и Bard. Признайтесь честно — вы ведь всегда мечтали стать полудраконом?

Мораль и верность слову были важными элементами геймплея во всех играх серии *NWN*, но в *Hordes of the Underdark* они стали играть еще более значимую роль. Главной целью вашего путешествия и общения с представителями различных рас является создание альянса для грядущей эпической битвы. Даже непосредственно перед финалом один-единственный неверный поступок или попытка обмануть могут привести к срыву всех ваших планов и разрушить то, что с таким трудом создавалось в течение всей игры. Один из квестов, связанный с урегулированием древней вражды между разумными големами, на первый взгляд кажется простенькой побочной миссией, а в итоге ставит вас перед непростым с моральной точки зрения решением, в результате которого целый народ будет воевать с вашим именем на устах. Потрясающе!

А когда вам покажется, что все уже ясно и конец игры близок, она вдруг засверкает совершенно новыми гранями. Ничего подобного сюжетным перипетиям *Hordes of the Underdark* вы не видели еще ни в одной другой RPG, гарантирую. Общение с мудрыми и могущественными созданиями — например эпизод с поиском любимой Спящего — это просто что-то сверхъестественное. Пожалуй, действуя так же, как в игре, можно отыскать свою истинную любовь и в реальной жизни — и она доставит вам такую же горькую радость...

Но, увы, великолепная во всех отношениях игра ужасно страдает от многочисленных багов. Причем серьезных багов, из разряда «game-killing». А еще *Hordes of the Underdark* время от времени



Раньше моей любимой разновидностью эльфов были Drow, но после встречи с крылатым народом Avariel я навсегда отдал ему свою любовь.

страшно тормозит и беспричинно вываливается в Windows. Разработчики уже выпустили несколько патчей, но те оказались такими же забагованными, как и релизная версия. Появление откровенно недоделанного продукта, преждевременно выброшенного на прилавки, чтобы успеть к рождественскому буму, — несмываемое пятно на безупречной до сих пор репутации BioWare. Грустно это, очень грустно, ибо под слоем багов и глюков скрывается поистине гениальная игрушка. Лично я в конце концов смог (хотя и с трудом) подняться над техническими проблемами и оценить Hordes of the Underdark по достоинству. А вот сможете ли вы — не знаю...

Джейсон Бэблер

Боремся с багами

После долгих блужданий по форумам я наконец-то нашел более-менее надежный способ борьбы с самыми злостными багами. Деинсталлируйте игру, если она установлена на вашем компьютере, скопируйте сохраненки с персонажами и играми в безопасное место, после чего сотрите папку *Neverwinter*. Вновь установите игру и обновления, а затем скопируйте файлы с играми и персонажами на прежнее место. Впрочем, все баги данный метод, увы, все равно не лечит даже при наличии патчей.

Вердикт ★★★½☆

Пятизвездочная игра, испорченная багами.

ИЗДАТЕЛЬ: **Strategy First** РАЗРАБОТЧИК: **Paradox Entertainment** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450MHz, 128MB RAM, 600MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet (2-32 игрока)**

Victoria: An Empire Under the Sun

Закат Британской Империи

Количество багов в *Victoria: An Empire Under the Sun* настолько велико, что игровой процесс больше всего напоминает хождение по топкому болоту — каждый шаг может стать последним. Игра так же интуитивна, как налоговая декларация — чтобы вникнуть в нее, вам потребуется недюжинное терпение и выдержка. И тем не менее есть в ней какой-то необъяснимый шарм, из-за которого от *Victoria: An Empire Under the Sun* очень трудно оторваться. Эта потрясающе детализированная стратегия моделирует на экранах наших мониторов все важнейшие элементы викторианской эпохи — войны, промышленную революцию, политические игры, колониальную экспансию европейских держав – причем вполне адекватно и достоверно.

Для ветеранов *Europa Universalis* никаких проблем с освоением *Victoria: An Empire Under the Sun* возникнуть не должно. В игре, конечно, появились новые нюансы, например, касты, новые товары и новые особенности политической системы, – но опытные игроки без труда с ними разберутся. В целом же геймплей *Victoria* получился значительно сложнее и увлекательнее, чем в предыдущих сериях *EU*, и игра способна доставить искушенным стратегам массу удовольствия — в те краткие периоды, когда она нормально работает.

Зато для новичков *Victoria* станет сущим кошмаром. Тоненький мануал разъясняет лишь некоторые базовые механизмы игры и практически не касается ее многочисленных нюансов, в частности навороченной экономической системы. Отсутствие туториала (или хотя бы более подробного руководства) – непростительный грех для столь сложной стратегии.

Кроме того, без патча стабильность работы *Victoria: An Empire Under the Sun* весьма близка к нулю, а баланс хромает на обе ноги. Вы с противоестественной легкостью создаете гигантские армии и накапливаете невероятные, чудовищные запасы золота, а каждые несколько минут игра вываливается в Windows. Я вполне допускаю, что после выхода нескольких патчей *Victoria* пополнит ряды стратегической классики, но попытка играть в релизную версию больше всего смахивает на платный бета-тест. Увы. **Дай Люо**



В игре есть сценарии, посвященные Гражданской войне в США, в которых под вашим командованием сражаются генералы Бобби Ли и Томас Джексон.

Вердикт ★★★☆☆

Хорошая игра, жуткие баги. Срочно нужен патч!

ИЗДАТЕЛЬ: **U.S. Army** РАЗРАБОТЧИК: **U.S. Army** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.3GHz, 256MB RAM, 1.62GB на диске, 64MB Video, модем 56k** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **512MB RAM, 128MB Video, выделенная линия** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-20 игроков)**

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING

America's Army: Special Forces v2.0

В бой вступает спецназ

Признаюсь честно, я не могу относиться к этой игре беспристрастно. Организация, в рядах которой я много лет состоял, — Армия США — внесла в оригинальную версию *America's Army* множество новых элементов, и теперь ее без преувеличения можно назвать одним из лучших (если не самым лучшим) тактическим симулятором за всю историю компьютерных игр.

У *America's Army: Special Forces v2.0* много объективных достоинств. Прежде всего, в новой версии адекватно отражена важнейшая роль класса Medic, и от того насколько эффективно врачи лечат своих раненых товарищей, теперь зачастую зависит исход всего боя. Появились 4 новые карты, а также множество новых образцов оружия, в частности армейская модификация M9 9mm, винтовка SPR, MP5SD6, AKS-74U, термитная граната и т.д. Графика, звук, модели персонажей, баллистика, сетевой код, поддержка античитерской программы Punkbuster — все эти элементы были значительно улучшены. Но, конечно, главный козырь версии 2.0 — появление в ней Сил Специального Назначения – элиты современной Армии США. Игра в деталях воспроизводит все особенности их подготовки и дает вполне реальное представление о том, каково приходится солдатам, служащим в частях спецназа.

Американские Силы Специального Назначения предназначены для ведения т.н. «нестандартных боевых действий» (Unconventional Warfare) и выполнения особо опасных заданий самого широкого профиля. Add-он *Special Forces* дает игрокам возможность познакомиться со спецификой и функциями спецназа так сказать «изнутри» и заставляет пройти все необходимые для этого стадии обучения.

После сдачи сложного письменного экзамена по идентификации в боевых условиях вражеской наземной техники, авиации и оружия, а также прохождения курса Escape & Evade вы получите возможность играть за бойцов спецназа на картах Pipeline, Hospital, Recon и CSAR. Эскорт «важных персон», техническая разведка, действия в составе Сил Сопротивления — вот лишь некоторые из множества новых фишек, доступных в *America's Army v2.0*. Есть, правда, в игре один подвох: далеко не каждый персонаж может стать бойцом спецназа. Для того чтобы использовать слот Special Forces в сетевых баталиях, требуется уровень Honor (Duty и Integrity) не ниже 15 (10.000 очков опыта).

Напоследок хочу еще раз повторить: да, я пристрастен. Но данный факт нисколько не умаляет объективных достоинств *America's Army v2.0*. Игра стала еще более динамичной, интересной и сложной, чем раньше. Это действительно лучший на сегодняшний день тактический симулятор. **Рафаэль Либераторе**

Играя за медика, можно довольно быстро набрать требуемое количество Honor Points и таким образом получить право вступить в ряды спецназа.

Игра дает вполне реальное представление о том, каково приходится солдатам, служащим в частях спецназа.

Вердикт ★★★★½

Квинтэссенция жанра тактических симуляторов.

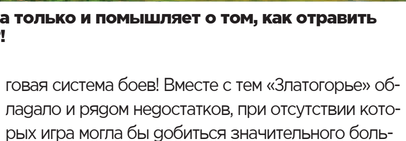
ИЗДАТЕЛЬ: **Руссобит-М** РАЗРАБОТЧИК: **Burut CT** ЖАНР: **RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Celeron 433, 32 MB RAM, 2GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 256 MB RAM, 32 MB Video** MULTIPLAYER: **В разработке, 2-4 человека**

Златогорье 2: Холодные Небеса

Долгая дорога домой

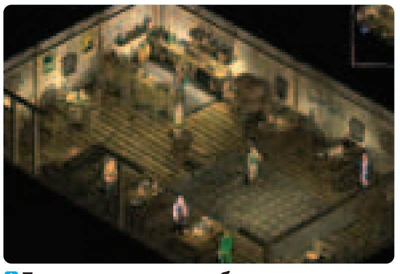


И кто бы мог подумать, что эта милая девушка только и помышляет о том, как отравить собственного мужа с помощью крысиного яда?!





Чтобы добыть сокровища разбойничьего атамана, придется хорошенько попотеть!



Если вы не хотите, чтобы ваша репутация упала, то лучше избегайте сомнительных знакомств среди завсегдатаев трактира.

Если вы проснулись в чужом доме с раскалывающейся головой и даже не представляете, кто вы, где и как сюда попали, значит, накануне что-то явно пошло не так! Ну а если вас не покидают смутные воспоминания (нет, нет — не о бурной вечеринке!), связанные с какой-то ужасной битвой и победой над кошмарным чудовищем, можете не сомневаться, вы — самый настоящий герой! А быть таковым всегда непросто. Другое дело, если вместе с потерянной памятью вы умудрились лишиться и большей части своей героичности. Теперь вы снова — чистый лист и свободны как птица! Только вот домой сильно хочется...

Признаюсь честно, устанавливая на компьютер дополнение к *«Златогорью 2»* под названием *«Холодные Небеса»*, я не питал неоправданных иллюзий по поводу этого проекта и был настроен весьма критично. Тем более приятно было убедиться в том, что разработчики из Burut не подкачали и смогли создать действительно интересную и оригинальную RPG! Но обо всем по порядку.

Не секрет, что в свое время первая часть *«Златогорья»* заслужила двойственные и противоречивые оценки игроков и прессы. С одной стороны, нельзя было не отметить весьма оригинальный подход разработчиков и явное желание сделать проект, который не был бы моментально окрещен очередным клоном *Diablo* с вкраплениями фольклорных мотивов. Чего стоила одна только пошаговая система боев! Вместе с тем «Златогорье» обладало и рядом недостатков, при отсутствии которых игра могла бы добиться значительного большего успеха.

Но разработчики из Burut не унывали. Все-таки *«Златогорье»* было их первым проектом, в отношении которого к тому же известная поговорка про блины и ком оказалась недействительной. В скором времени состоялся анонс *«Златогорья 2»*, а в 2003 году вторая часть увидела свет. Надо сказать, что по сравнению с оригиналом изменения и улучшения были заметны сразу же и невооруженным глазом. Что не замедлило сказаться на росте популярности данной игровой вселенной. Вдохновленные успехом, создатели *«Златогорья 2»* приступили к работе над адд-оном, который недавно был представлен нашему вниманию.

Вообще лично я всегда отношусь к разного рода дополнениям с некоторой опаской. Как-никак шанс заполучить под видом подобного продукта игру вторичную и пресную всегда был достаточно велик. Однако в случае с проектом *«Златогорье 2: Холодные Небеса»* все получилось иначе. Игра захватывает и увлекает буквально с первого же мгновения! Более того, не побоюсь высказать такую мысль: *«Холодные Небеса»* — одна из лучших RPG, виденных мною за последнее время.

В первую очередь детище Burut подкупает своей атмосферой. Да, мир игры действительно ЖИВОЙ. Каждый NPC (а их в новом *«Златогорье»* немало) выглядит не просто болваном-статистом, создающим массовку, — он выполняет свою собственную большую или маленькую роль, причем не обязательно с целью воздействия на игрока. На самом деле иллюзия того, что города и населяющие их люди (и не только люди, разумеется) просто живут своей жизнью, в *«Холодных Небесах»* создана весьма и весьма умело — при том, что заскриптованные сцены практически отсутствуют. Сюжет не зацикливается исключительно на персоне игрока, герой — всего лишь один из участников общего действа, и это производит самое благоприятное впечатление. Еще один большой плюс — отсутствие излишней пафосности («Ты должен спасти мир», «Вся надежда только на тебя» и т.д.). Вообще диалоги и задания в игре очень «живые», а персонажи *«Златогорья 2: Холодные Небеса»* — самые обыкновенные люди: горожане, кузнецы, стражники, жрицы. Все они разговаривают в полном соответствии со своим социальным статусом, местными обычаями, принадлежностью к определенному народу, в конце концов. Например, в речи гмуров присутствует явно различимый акцент.

Второй, порадовавший меня момент — это сильная ролевая составляющая проекта. Полная свобода действий и отнюдь не номинальное влияние параметров персонажа на прохождение — что еще нужно для полного счастья? Я не буду останавливаться на подробном описании ролевой


Богатая ролевая система игры позволит вам создать героя на любой вкус.


Система перемещения по игровому миру напоминает *Fallout* и *«Князь 2»*.


Жительницы холодной Альберии весьма воинственны, поэтому за потасовкой лучше понаблюдать со стороны...

системы, поскольку со времен оригинального *«Златогорья 2»* она не претерпела каких-либо серьезных изменений. Разнообразие квестов наверняка согреет душу любого любителя RPG. Что особенно приятно, в *«Холодных Небесах»* фактически отсутствует долгая и нудная прокачка героя путем истребления всего живого и зачистки локаций. При желании игру можно пройти почти совсем без драк! Для любого квеста существует несколько вариантов выполнения, которые становятся доступны в зависимости от того, какими навыками владеет герой. Допустим, в одной из миссий нас просят добыть украденный волшебный гребешок, без которого его хозяйка страдает от ужасных головных болей. Вскоре мы выясняем, что артефакт хранится у воинственной горожанки (квест выдается в одном из городов Альберии, где, как известно, долгое время сохранялся матриархальный уклад жизни). Как выполнить задание — решать уже вам. Можно попросту напасть на озлобленную воительницу и силой отобрать этот гребешок, можно, прокачав навык красноречия, убедить ее отдать артефакт по-хорошему. А быть может, стоит еще попробовать незаметно обшарить ее дом, овладев искусством вора? И таких примеров можно привести множество.

Большое влияние на прохождение игры оказывает и репутация героя (в ролевой системе *«Златогорья»* она фигурирует под названием «славы»). Для положительного персонажа с высокими ее значениями будут доступны одни задания, для законченного негодяя — другие. Более того, в зависимости от вашего поведения по-разному будут складываться и отношения с другими обитателями игрового мира. Если вы прославитесь как отважный защитник и бескорыстный паладин, то можете рассчитывать на радушную встречу почти что в любом городе. Ну а вора и убийцу вряд ли будут рады видеть, где бы то ни было. Причем если вашему персонажу доведется отправить на тот свет кого-нибудь из знатных обитателей Альберии (ну, например, правителя города), то за вами начнет охоту секретная служба, чьи агенты будут разыскивать преступника везде и всюду. Кстати, даже банальному вору не стоит попадаться на глаза стражникам (да и простым гражданам тоже) — поймают и забьют до смерти! Кроме того, от вашего стиля игры будет зависеть и то, какие локации вы сможете посетить, а какие — нет. Всего их в игре порядка 40 штук, так что скучать не придется.

Еще *«Златогорье 2: Холодные Небеса»* отличается большим разнообразием предметов, заклинаний и прочего имущества, которое можно найти, купить, отвоевать, выменять или украсть. Доспехи, мечи, топоры, различные продукты питания и зелья, изменяющие постоянно или на время некоторые параметры героя, — всего этого в достатке.


В гостинице обитают не только постояльцы, но и приведения.

ке. Более того, на манер всем известных *«Проклятых Земель»* мы сами можем изготавливать нужные предметы — для этого достаточно приобрести кузнечный рецепт и добыть необходимые материалы. А еще мир *«Златогорья»* полон артефактов — уникальных предметов, которые можно использовать с большой пользой для дела. Кстати, оригинальной особенностью игры является то, что некоторые предметы в ней обладают не только полезными, но и вредными свойствами! Например, меч с возможностью критического промаха +2, или поножи, снятые разбойниками со своей жертвы и теперь словно магнит притягивающее к себе грабителей... Как правило, подобные предметы стоят несколько дешевле своих «обыкновенных» аналогов. Право выбора остается за вами.

Радует глаз и графика. Да, она полностью двухмерна, и движок *«Златогорья 2»* не может похвастаться поддержкой новомодных спецэффектов. Но зато локации в *«Холодных Небесах»* детализированы и прорисованы настолько тщательно, что невольно проникаешься дополнительным уважением к создателям игры. Молодцы, что и говорить, тем более, как я уже говорил выше, мир «Златогорья» не страдает однообразием, и работа была проделана колоссальная. Отлично выглядят и эффекты при использовании заклинаний. Несколько подкачала анимация отдельных монстров (например, волки двигаются как-то смазано), однако это уже придирки, и в процессе игры на такие вещи, как правило, внимания совершенно не обращаешь.

Под конец могу сказать лишь одно: выйди аддон к *«Златогорью 2»* под маркой BioWare или почившей Black Isle, вполне возможно, сейчас бы мы наблюдали бум вокруг очередного ролевого идола. По большому счету *«Холодные Небеса»* играются ничуть не хуже, чем пресловутые *SW: KoTOR*... Хотя, естественно, популярность отечественной RPG вряд ли будет когда-нибудь сравнима со славой кумира сотен тысяч игроков по всему миру. Тем не менее, если вас интересует игра с увлекательным сюжетом, оригинальной ролевой системой, множеством квестов и замечательной атмосферой — то могу настоятельно порекомендовать вам *«Златогорье 2: Холодные Небеса»*. Не пожалеете. **Глеб Соколов**

Вердикт ★★★★☆

Оригинальная и увлекательная RPG, заслуживающая внимания не только фанатов *«Златогорья»*, но и всех поклонников интересных ролевых игр.

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision Value** РАЗРАБОТЧИК: **Invictus Games Ltd.** ЖАНР: **Reality-Game** РЕЙТИНГ ESBR: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700MHz, 128MB RAM, 32MB Video, 750MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Monster Garage: The Game

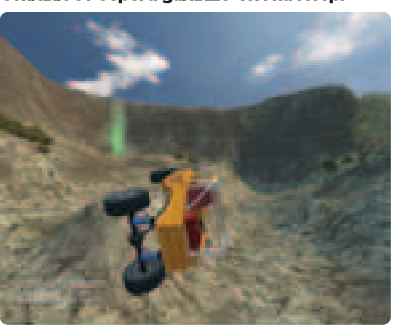
Папа Джеймс и его буратины



Есть кокпит, но лучше бы его с такими руками не было.



Ленивый Volkswagen «Beetle» так и не отплыл от берега дальше чем на метр.



Вооруженный ненормальными подвесками Rock Crawler (в девичестве Ford Branco '68) способен на многое.

Игры по мотивам всевозможных телешоу давно уже перестали быть редкостью. Добавим к ним бесчисленные переложения всех знаковых экранизаций, и сложится впечатление, что весь голубой и широкий вместе с лопоухим Миккимаусом и Барбарой Стрейзанд решил переселиться в виртуальное измерение. Одними из таких пионеров, нашедших себе лишних поклонников, были маразматический сериал *Robot Wars* и опостылевший IQ-тест Who wants to be a millionaire? с реинкарнацией М. Галкина в качестве ответственного лица. Спустя несколько лет очередь дошла до экстремального издевательства над назойливыми соседями в *Neighbors From Hell* и познавательного *Monster Garage.*

Объединяет все вышеперечисленные попытки сделать популярные программы доступными для любого смертного очень низкое качество реализации. Загляните в ту же *Robot Wars: Arenas of Destruction* — и вы поймете, о чем идет речь.

Максимум, на что хватает жаждущих признания девелоперов — это пара дешевых спецэффектов, текстурная размазня и призрачный налет того, что называется «эффектом присутствия» (в данном случае на шоу). Даже самые первые игроизации *WWF* были на порядок занимательнее. Откуда такое пренебрежение к фактически рекламным проектам, непонятно. Торопиться-то вроде некуда.

Swamp Bug

Каналу Discovery не повезло с выбором разработчиков так же, как и TechTV*. Почетная обязанность переноса телевизионного безобразия на игровую платформу была поручена авторам Street Legal и 1NSANE — проектов посредственных до тошноты. Поэтому ожидать резкого повышения талантливости венгерских кудесников в *Monster Garage: The Game* не стоит. Скорее, наоборот. *MG* умудряется сочетать в себе все мыслимые недостатки, коими так славятся все без исключения поделки с приставками «The Game» и «The Movie». Если бы не миляга Джесси Джеймс со своими безумными мотоциклами West Coast Choppers, детище Invictus профессионально собирало бы пыль на полках, обгоняя по производительности даже такие шикарные «пылесосы», как *Apocalyptica, The Fate* и развозочный сериал *Taxi Racer.*

Напрочь убивая своим минимализмом все попытки втянуться в происходящее, *Monster Garage* окончательно доканывает несчастного игрока преступным количеством ошибок, вежливо отправляющих пользователя на рабочий стол или лишающих свежесобранные машины управления. Не стоит мучить кнопки манипулятора в попытке оживить безмолвную жестяную инсталляцию. Бесполезно. Тупоголовое SwampBugгу будет послушно плавать на поверхности, резво перемалывая колесами мутную воду, выдви-

* — владельцы реалити-шоу Robot Wars в настоящее время.


Пожарным на заметку...

Ликбез

ВАМ О ЧЕМ-НИБУДЬ ГОВОРЯТ ИМЕНА Growler и Mr. Psycho? Если нет, то вы вряд ли ответите на вопрос викторины «Кто ваш любимый домашний робот». *Robot Wars* — уж несколько лет как идущее реалити-шоу, в разы более пробитое, чем *Monster Garage*. В последнем хоть есть какой-то азарт вперемешку с любопытством (Discovery Channel обязывает). Чего не скажешь о невинной передаче *«Мир Роботов»*, идущей на канале TechTV вместе с десятком столь же озабоченных передач. Все-таки молотить друг друга с помощью овощерезок — занятие не из самых интеллектуальных. Общего с представлением Джесси Джеймса ноль, но хотя бы раз взглянуть стоит. Знания, они, знаете ли, priceless.

гая никчемный пропеллер и не двигаясь с места. Пара таких фокусов — и мусорное ведро прибавит в весе.

Впрочем, MG не настолько плоха, чтобы остаться совсем без внимания. В противном случае в графе «Оценка» красовался бы символ вечности, а на братьях венграх был бы поставлен жирный крест. Теоретически ЭТО даже способно увлечь своей неопределенностью и практически полным отсутствием инструкций и подсказок, растягивающим скромные семь миссий на несколько дней. По сути *The Game* вообще мало чем отличается от *The Show*, беззастенчиво проецируя выборочные эпизоды передачи.

Кошмар за $3000

В наше распоряжение поступает серийное авто произвольной стоимости, начиная от старенького Mini Cooper и заканчивая Porsche. Используя бюджет в три тысячи условных единиц, необходимо за семь дней превратить обычную машину в экспонат передачи «Это Вы Можете». Результат варьируется от снегохода и переделанного в амфибию «Жука» до четырехколесного сборщика мячей для гольфа. В качестве приза — набор инструментов стоимостью в те же тридцать сотен и всенародное признание.

К услугам новоиспеченного Левши — магазин, где на выделенную сумму можно заказать готовые запчасти или материалы, из которых отзывчивые помощники во главе с самим мистером Джеймсом сделают, что угодно. При этом понять, что именно покупать и в каких количествах, можно лишь по безобразному видео и путем нескольких неудачных попыток. На построение некоторых монстров уходит несколько часов реального времени, порядка двух страниц ругани мелким почерком, два-три вылета в десктоп и семнадцать прослушиваний саундтрека из одной пусть и отличной песни (любопытно, чьей безумной идеей было сделать переключение композиций вручную?).

И если интеллектуальная часть может похвастаться хоть какими-то зачатками увлекательности, то техническая сводится к однообразному откручиванию болтов, сварке и автогену. Полученное путем столь бесхитростных процедур авто можно раскрасить по собственному желанию, обклеить снизу доверху эмблемами Discovery Channel и *Monster Garage* и выпустить на полигон, скопированный из соответствующего эпизода шоу. Последующие полчаса будут заняты монотонным тушением пожара, карабканьем по гористой местности и прочими экзерцициями, сопровождающимися борьбой с местными законами физики.

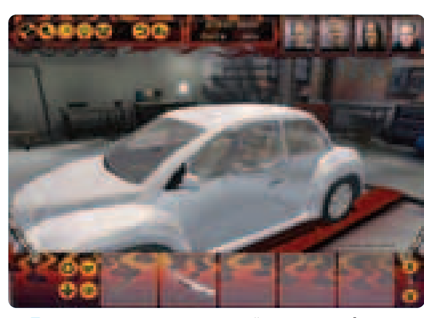
Real is real

Monster Garage могла бы быть гораздо привлекательнее, поручи хозяева передачи разработку тому же Synetic или EA LA. Джесси Джеймс, безусловно, неординарная личность (бывший охранник Danzig и Slayer, после — специалист по переделке мотоциклов и ведущий шоу), но даже его фотографическое присутствие и реальное наследие вряд ли окупят отвратительную работу Invictus. Подобные «красоты» можно было бы простить пару лет назад. А наличием исполнителей вроде Richard Haitz или Eric Ray уже никого не удивишь — игры на тему экстремального отношения к машинам под завязку забиты «железной» музыкой. С другой стороны, мы не знаем, чего хотело добиться руководство канала созданием игры по мотивам. Очевидно одно — смотреть на работу энтузиастов гораздо интереснее, чем самим возиться с цветными коробками, отдаленно напоминающими свои аналоги.

Сергей Жуков

MG умудряется сочетать в себе все мыслимые недостатки, коими так славятся все без исключения поделки с приставками «The Game» и «The Movie».


Откручиваем болты...


Сотрите хром с моделей и можно будет писать коллективную петицию об увольнении дизайнеров Invictus.


Узнать в ЭТОМ Porsche 944 невозможно. Но шарики собирает исправно.

Вердикт ★★½☆☆

Интересно, кто-нибудь сможет однажды нормально перенести реалити-шоу в игровую плоскость?

ИЗДАТЕЛЬ: **1C/Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Eagle Dynamics** ЖАНР: **Авиасимулятор** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256MB RAM, 1.1GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-32 игрока)**

Lock-On: Modern Air Combat

Хардкорный симулятор без динамической кампании



F-15C Eagle предназначен исключительно для воздушных боев.



Вид на авианосец из кабины Су-32.



Игру стоит купить хотя бы ради потрясающего чувства скорости, возникающего при полете на A-10 на малых высотах.

Lock-On: Modern Air Combat — первая кость, брошенная фанатам хардкорных симуляторов реактивных самолетов со времен... пожалуй, со времен Flanker 2.5, предыдущей игры этой же линейки, выпущенной, если память мне не изменяет, порядка двух лет назад. *LOMAC* полностью сохраняет реализм и высочайший уровень детализации, свойственные всей серии *Flanker*, значительно улучшает графику своего предшественника, а главное — добавляет возможность летать на нескольких американских самолетах. Впрочем, столь ожидаемой нами динамической кампании в *Lock-On* так и не появилось, поэтому упертые поклонники *Falcon 4.0* могут на этом месте прервать чтение, отложить журнал и вернуться к своему основному занятию — расхваливанию своего идола на всевозможных авиасимуляторных форумах. А остальным я предлагаю все-таки запустить *LOMAC* и насладиться полетом на восьми современных истребителях и штурмовиках, представленных в игре.

Для западной аудитории одной из наиболее заманчивых фишек *LOMAC* была возможность полетать на знаменитом американском реактивном штурмовике *A-10 Warthog*, и игра полностью оправдала возлагаемые на нее надежды. Разработчики практически идеально смоделировали внешний вид самолета, его кокпит и вооружение, включая и 16.000-фунтовую бомбовую нагрузку, а мощный графический движок превосходно передает ощущения от полета на малых высотах. Детализированная поверхность земли, здания, водные объекты, проносящиеся под тобой, и спецэффекты (туман, взрывы и т.д.) выглядят просто фантастически и заставляют поверить в то, что ты действительно мчишься с огромной скоростью на бреющем полете. Кроме того, в игре в мельчайших деталях смоделированы российские самолеты Су-25, Су-27 и Су-33, три модификации МиГ-29, а также американский F-15C Eagle — это не считая десятков летательных аппаратов, недоступных игроку и управляемых дьявольски агрессивным AI, и множества наземных боевых машин.

Летная школа

Хотя в *LOMAC* и имеются режимы упрощенного пилотирования и «читерского» радара, тем, кто хочет сразу же без подготовки сесть за штурвал и начать стрелять, здесь делать решительно нечего. Даже при максимально сниженном уровне реализма вам ПРИДЕТСЯ тщательно изучать радарные системы и оружие различных самолетов. К сожалению, на прилагаемую к игре документацию особо рассчитывать не приходится — в 50-страничном буклете и выложенном на CD мануале в формате PDF упущено очень много важной информации и никак не разъясняются особенности работы целого ряда систем. Оптимальный вариант — стиснуть зубы и потратить некоторое время на прохождение всех встроенных в игру туториалов, в ходе которых вас шаг за шагом познакомят с азами летной науки, важнейшими маневрами и вооружением самолетов.

Обещанный авторами, но так и не реализованный режим динамической кампании пал, как выяснилось, жертвой многочисленных проблем,



Самолеты в игре смоделированы весьма реалистично, но взрывы вызывают ассоциации скорее с голливудскими боевиками.


Повреждения различных частей самолета по-разному отражаются на его управляемости. Впрочем, в данном случае это уже неважно...


Танку осталось жить примерно четверть секунды.


Су-25 работает по наземным целям.

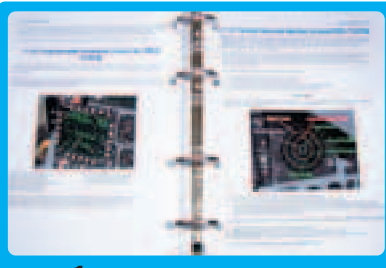
Детализированная поверхность земли, здания и водные объекты, проносящиеся под тобой, заставляют поверить в то, что ты действительно мчишься с огромной скоростью на бреющем полете.

возникших в процессе разработки игры, и в результате нам приходится довольствоваться четырьмя скриптовыми кампаниями, набором одиночных сценариев и генератором «быстрых миссий». Впрочем, к игре прилагается мощный редактор, отличающийся невероятной простотой в использовании, — благодаря ему в Сети уже доступно огромное количество самодельных сценариев и add-онов, способных с лихвой компенсировать отсутствие нелинейной кампании. Многопользовательские режимы (Co-op и Head-to-Head) — просто супер, хотя если в партии участвуют более шести игроков, то при недостаточно хорошей связи лаг может стать серьезной проблемой.

Разумеется, есть у *LOMAC* и свои недочеты, включая графические аберрации, глюки с иконками на карте театра военных действий, неработающую функцию Replay и довольно высокие системные требования.

Тем не менее, невзирая на все перечисленные недостатки, *Lock-On: Modern Air Combat* — это великолепный реалистичный симулятор, способный подарить хардкорным виртуальным пилотам — тем, кому не жаль времени и сил на сравнительный анализ работы различных режимов радара в боевых условиях — сотни часов увлекательнейшего геймплея. Рекомендую.

Денни Эткин



Любителям мануалов

Увы, времена, когда к каждому авиасимулятору прилагался «толстый» всеобъемлющий мануал (как, например, к *Falcon 4.0*), давно канули в Лету. Лучшее, на что могут рассчитывать современные виртуальные пилоты — это более-менее подробное PDF-руководство на CD. Впрочем, даже электронные мануалы становятся в последнее время все «тоньше» — по всей видимости, из-за временных и бюджетных ограничений, испытываемых разработчиками. Чтобы умилостивить разгневанных любителей толстых мануалов, руководство Ubisoft договорилось с Digital Aspirin о публикации подробного руководства по игре — *«LOMAC Enhanced Manual»*, — которое можно заказать по адресу www.lomac-manual.com. Стоимость PDF-версии составляет $15, а книги в кожаном переплете — $39.99. Имейте, впрочем, в виду, что 130 из 306 страниц этого, мягко говоря, недешевого руководства повторяют информацию, имеющуюся в PDF-мануале, выложенном на диске с игрой. Главные достоинства «Расширенного мануала» — объемистый раздел Training, подробно рассказывающий о различных системах самолетов, а также справочник по наземным и воздушным машинам, представленным в игре. Все это очень здорово и интересно, хотя я бы лично предпочел, чтобы побольше теоретической и справочной информации давалось в туториалах, включенных в игру. Но несмотря на то, что «книжный» вариант мануала довольно дорог (он стоит практически столько же, сколько сама игра), качественная цветная печать и переплет PDF-версии, вероятно, обойдутся вам еще дороже.

Вердикт ★★★½☆

Настоящий подарок для изголодавшихся поклонников симуляторов реактивных самолетов — даже невзирая на отсутствие обещанной динамической кампании.

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Electronic Arts** ЖАНР: **Sports** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 128MB RAM, 1.5GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**



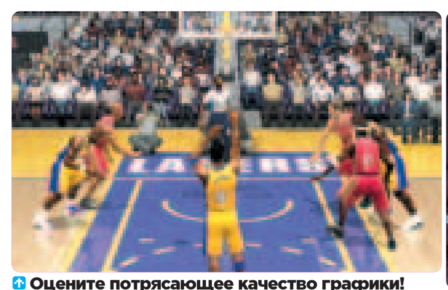
NBA Live 2004



Лучший на сегодняшний день симулятор баскетбола

Одна из проблем игровой индустрии заключается в том, что большинство издательских компаний, монополизировав какой-либо жанр, сразу же перестает напрягаться, экспериментировать и придумывать инновации, предпочитая почивать на лаврах и год за годом штамповать одно и то же. К счастью, EA Sports является приятным исключением из данного правила. Не будет преувеличением сказать, что *NBA Live 2004* — не просто лучшая игра в серии *NBA Live,* но лучший на сегодня симулятор баскетбола на всех платформах. Я мог бы долго перечислять многочисленные классные фишки, поддерживаемые игрой, вроде улучшенного режима Dynasty и онлайновых чемпионатов, но, думаю, вы и сами в состоянии выйти в Интернет и увидеть все это собственными глазами. Так что давайте лучше поговорим о том, чем игра отличается от своих предшественников и почему она в отличие от них совершенно не надоедает со временем.

Геймплей бейсбольных симуляторов всегда был зрелищным... и при этом очень хаотичным и бестолковым. Сориентироваться на площадке, занять правильную позицию, а главное — заставить управляемых AI игроков дать тебе пас — вот неполный список проблем, с которыми мы постоянно сталкивались. Так вот, большая часть этих проблем была успешно решена в *NBA Live 2004.* Чисто



Оцените потрясающее качество графики!



Дариус Майлз забрасывает мяч в корзину.

визуально кажется, что расстояние между игроками стало больше, чем в других играх, и геймплей уже не сводится к разучиванию нескольких беспроигрышных приемов и прорыву любимого игрока к кольцу. Теперь чтобы выиграть сезон за Lakers, придется гонять мяч по всей площадке, агрессивно атаковать, выискивать открытого для броска партнера — т.е. делать все то, что делают игроки этой команды в реальной жизни.

Аркадность прошлогодней версии *NBA Live* сменил суровый реализм — *NBA Live 2004* можно с полным правом назвать серьезным и даже хардкорным симулятором. Пробить защиту команды, вставшей в глухую оборону, сложно — к счастью, усовершенствованная функция Freestyle Controller позволяет полностью контролировать движения проходного игрока и его действия под кольцом.

Но, конечно, главным достоинством *NBA Live 2004* является веселый и увлекательный геймплей. Для того чтобы побеждать более сильные команды, нужно долго и упорно тренироваться в режиме Practice, но, поверьте, результат стоит затраченных усилий. Великолепная графика, превосходная озвучка, многопользовательский режим через Интернет — все это делает *NBA Live 2004* идеальным выбором для всех любителей виртуального баскетбола. Рекомендую.

Уильям О'Нил

Вердикт ★★★★½

Лучший баскетбольный симулятор на всех платформах.

ИЗДАТЕЛЬ: **Konami** РАЗРАБОТЧИК: **Konami** ЖАНР: **Action-Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 4.7GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHz, 512MB RAM, 5.2GB на диске, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Silent Hill 3

Тягомотный ужас. Ужасная тягомотина...

Вы любите воскресный шоппинг? В смысле — вам доставляет удовольствие бродить по бесконечным коридорам гигантских универмагов, постоянно сталкиваясь со всевозможными уродами и извращенцами? Если нет, то лучше не садитесь за *Silent Hill 3.* Потому что тупые неуклюжие монстры наводнили не только единственный супермаркет в этом городишке, но и все его офисы, парковые аллеи, станции метро и даже больницы. И это называется Survival-Horror?!

Главную героиню игры зовут Heather — эта милая девчушка-тинейджер имела несчастье оказаться в городке *Silent Hill* как раз в тот момент, когда он перешел под контроль темных сил. В процессе прохождения вам не раз, не два и не три предстоит любоваться ее прелестным личиком — не по собственной воле, просто камера очень любит неожиданно разворачиваться на 180 градусов и вместо того чтобы показывать, что ждет Хитер впереди, демонстрирует барышню во всей ее юной красе. С оружием в игре проблема. Бить врагов железной трубой — слишком медленно и неудобно, а патронов настолько мало, что их нужно беречь для схваток с боссами. Очень скоро вы начинаете при любой возможности избегать драк с монстрами, ибо, во-первых, от них, как правило, легко можно убежать, а во-вторых, из них никогда не выпадает ничего ценного. Все аптечки, боеприпасы и ключи к головоломкам лежат в немногочисленных кладовках, надежно спрятанных среди бесчисленных неинтерактивных дверей.

В игре есть несколько довольно страшных сцен, но обнаружить сколько-нибудь внятный сюжет мне лично удалось лишь ближе к финалу.



Вот это, я понимаю, «hot dog»!

Выяснилось, что история третьей части напрямую связана с событиями оригинального *Silent Hill,* — хотя из-за огромного количества пустых, бессодержательных диалогов понять это было довольно затруднительно. *Silent Hill 3* с почестями отправляется на кладбище для игрового отстоя. Скатертью дорога. **Дениса Кук**

Вердикт ★½

Слышите шаги в ночи? Это тормозные монстры из *SH3* пришли по вашу душу.

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Valve Software and Turtle Rock Studios** ЖАНР: **Action** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500MHz, 96MB RAM, 500MB на диске, 16MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** VULTIPLAYER: **Нет**

Counter-Strike: Condition Zero

То же, что и раньше. В смысле — так же весело...

Как можно написать обзор игры, которую ты нежно любил в течение многих лет и любишь до сих пор? Вообще сам факт того, что мы так долго играли в *Counter-Strike* и он нам все равно не надоел, свидетельствует о том, что это ОЧЕНЬ хорошая игра. Тем не менее предложение Vivendi Universal выложить 40 долларов за шутер, в который мы годами играли бесплатно, было поначалу воспринято геймерами, мягко говоря, с удивлением. И возник резонный вопрос: что же конкретно представляет собой *Counter-Strike: Condition Zero?*

Начнем с того, что *Condition Zero* в том виде, в каком он изначально замышлялся, имеет довольно мало общего с игрой, которую мы получили в итоге. В свое время, решив подзаработать на массовой популярности *Counter-Strike* — тогда еще любительского мода к *Half-Life*, — руководство Valve официально признало *CS*, взяло его под свое крыло, а затем поручило разработку коммерческого проекта *Condition Zero* студии Ritual Entertainment. Через некоторое время менеджеры Valve поняли, что им не нравится то, что делают дизайнеры Ritual, и игра была передана студии Turtle Rock. И вот теперь, после публикации стольких preview и «эксклюзивных репортажей из офиса разработчиков», *Condition Zero* наконец-то вышел. Шутер оказался, с одной стороны, гораздо менее инновационным, чем ожидалось, а с другой, намного лучше передающим дух оригинального *Counter-Strike*, чем можно было рассчитывать, — с превосходными ботами, новыми классными картами и новыми задачами, гармонично вписывающимися в классические сценарии по спасению заложников и обезвреживанию бомб.

Соответственно встает следующий вопрос: нравится нам игра, выпущенная Valve, или нет?


Готовься, целься, огонь!


Даже в случае гибели игрока его управляемые AI подчиненные могут надрать террористам задницу... по крайней мере — теоретически.

Умные бойцы

Если говорить кратко, то — да, нравится. Ничего удивительного здесь нет — если в течение стольких лет мы с удовольствием играли в *CS*, то вполне логично, что *Condition Zero* — т.е. тот же самый *CS*, только с рядом классных нововведений — тоже пришелся нам по вкусу. В *Condition Zero* игрок является командиром антитеррористической группы, сражающейся с террористами на 20 картах, в число которых входят как уже знакомые нам Dust, Aztec, Prodigy и другие, так и новые, например Torn и Chateau. AI, управляющий бойцами обеих сторон, великолепен. Подчиненные вам солдаты действуют вполне осмысленно, им хватает мозгов на то, чтобы следовать за командиром и самостоятельно занимать выгодные позиции. Кроме того, у вас есть возможность отдавать им команды с помощью специальной переговорной системы, например, приказать устроить засаду рядом с местом, где лежит бомба, взять ее под охрану или прикрывать ваш тыл. Поскольку главной целью программистов AI было заставить электронных игроков действовать подобно живым, некоторые боты менее склонны к командным действиям и дисциплине, чем хотелось бы. И зачастую, отдав какой-нибудь приказ, вы будете слышать в ответ: «No way, sir!» А в многопользовательском режиме вы сможете объединиться с другими живыми игроками и сражаться против команды ботов или же, если людей не хватает, доукомплектовать ботами свою собственную команду.

Поскольку одиночная кампания *Condition Zero* представляет собой набор отдельных миссий, игра обладает более высокой «реиграбельностью», чем большинство т.н. «сюжетных» шутеров. Причем для успешного прохождения миссии здесь, как правило, недостаточно просто выполнить ее основную задачу — в большинстве сценариев имеются побочные цели типа «Убить 5 врагов из снайперской винтовки».

Единственная серьезная претензия к игре связана с тем, что здесь можно сражаться только за антитеррористическую команду. Поскольку, по меткому выражению Кена Брауна, *Condition Zero* — это «*CS* с тренировочным режимом», было бы логично дать геймерам возможность попробовать себя и в роли террористов. Для новичков *Condition Zero* — отличная возможность приобщиться к самому популярному онлайновому шутеру всех времен и народов. Да и ветеранам *CS* (вроде меня) игра способна доставить массу удовольствия — проверено на личном опыте.

Уильям О'Нил

По меткому выражению Кена Брауна, *Condition Zero* — это «*CS* с тренировочным режимом».

Вердикт ★★★½☆

Когда эта игра распространялась бесплатно, она по праву считалась шедевром. Сейчас, когда за нее нужно платить 40 баксов, я бы назвал ее «просто хорошей».

ИЗДАТЕЛЬ: **WildTangent** РАЗРАБОТЧИК: **Chrysler** ЖАНР: **Theme Racing** РЕЙТИНГ ESBR: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 550MHz, 128MB RAM, 16MB Video, 0MB на диске!** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Chrysler West Coast Rally

Yellow brick Chrysler



Уверен, в раздел Road Ready StreetWise вы заглянете один раз. Воспринимать подобное убожество адекватно не хватит никаких сил и убеждений.



Любопытно, почему на номере подопечной машины всегда красуется настораживающее «Bye-Bye»?



И снова мы cock-pit-less...

Вы вряд ли найдете хоть какую-то информацию о *Chrysler West Coast Rally* даже на просторах Сети. Не стоит также бежать сломя голову в первый попавшийся магазин и трясти ничего не понимающего продавца. *CWCR* — это промо-материал для январской выставки *Detroit Auto Show 2004,* не оставляющий и следа на вашем очень жестком и вместительном. Диски с этим чудом ногастые девицы двадцати лет от роду должны были впихивать любому заинтересованному лицу со словами: «Почувствуйте себя водителем кирпича!» Купившиеся на столь заманчивый призыв граждане получали в довесок несколько десятков мегабайт с картинками и скринсейверами, интерактивный самоучитель ПДД для детей *Road Ready StreetWise* и очередную вариацию на тему гольфа сомнительной привлекательности — *Chrysler World Tour Golf.* И то и другое мы смело опустим ввиду полнейшей неудобоваримости конечных продуктов. Впрочем, и *West Coast Rally* тоже особо похвастаться нечем.

Brick Ride

Очень редкие и немногословные пресс-релизы обещают сумасшедшую правдоподобность происходящего и полное соответствие реалиям. Иными словами, по заявлению все тех же грудастых брюнеток с авто-шоу, в жизни «Крайслеры» управляются в точности как на промо-диске. Простите, но в таком случае это мало чем отличается от езды на бревнах и слабо способствует появлению желания приобрести тяжеловесный монолит от DaimlerChrysler. С тем же успехом можно совершенно бесплатно оседлать ближайший лесосплав, закрыв глаза и представив себе между ног какой-нибудь PT Cruiser Convertible.

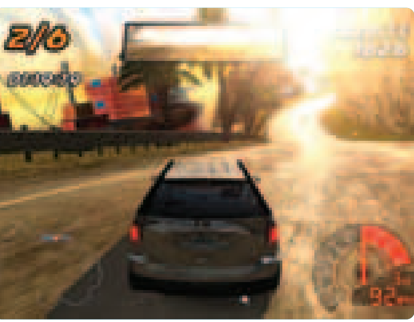
Помнится, не так давно мы дружно ругали *Ford Racing 2* и *Corvette* за топорность управления. Однако разработчикам *Chrysler* удалось пе-

Не ждали

НЕСМОТРЯ НА ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО поклонников, рекламное детище Chrysler никто не ждал. Никто не видел никаких демо-версий, скриншотов и прочей промоушен-белиберды, которой, как правило, засыпаны все онлайновые игровые издательства. И нет ничего удивительного в том, что ваш любимый журнал стал единственным, кто осмелился оценить творчество WildTangent. Но раз уж мы взялись освещать все попадающиеся на дороге «тематические» ралли, то будем последовательны. В конце концов, *Chrysler West Coast Rally* за исключением позорной короткости и фактического отсутствия режима карьеры мало чем отличается от стандартных представителей поджанра. К тому же в тесной компании с «Крайслерами» аналогичными промо-дисками обзавелись Jeep и Dodge от того же концерна. О них — по мере готовности.



Модифицированный Crossfire практически управляем, но мало похож на свой великолепный прототип.



Пожалуй, самый красивый пейзаж, на который хватило художников WildTangent.



Chrysler PT Cruiser продолжает начатое Crossfire несоответствие аналогам. Превратить танкообразного монстра в тщедушную малолитражку еще надо суметь.

реплюнуть своих нерадивых коллег, оставив конкурирующие концерны далеко позади в плане попрания законов Ньютона и «отзывчивости» на жалкие потуги несчастного водителя совладать с этим недоразумением. Все авто до единого очень неохотно реагируют на надоедливые команды со стороны штурвала и поразительно медленно поворачивают на любой скорости, становясь совершенно неуправляемыми после серии последовательных виражей. Фактически поведение виртуальных «Крайслеров» суть квинтэссенция умения превращаться в мятую фольгу и неторопливости серийных моделей *Mercedes-Benz World Racing*, талантливого «зависания» на поворотах «Корветов» класса C1 и игрушечной физики *Ford Racing*. И если каждая из составляющих этого коктейля была более-менее удобоварима по отдельности, то *West Coast Rally* скорее похожа на результат неудачного опыта ассистента химической лаборатории, чем на самостоятельный проект.

Короче бывает

Гипотетический юноша в очках был настолько бездарен, что умудрился даже добавить в свой глинтвейн пару специй от Electronic Arts. Выберите трассу Island Metro и найдите десять отличий от неонового мегаполиса сравнительно недавней *Need For Speed: Underground*. Тот же вечерний город, столь же расплывчатые текстуры домов, пара безумных трамплинов, с которых тяжеловесные авто приземляются с характерным звуком удара о чугунные памятники Пушкину, а в правом углу — привычные циферки, щедро раздаваемые за полуночный фристайл. Не забыт даже бонусный multiplier для владельцев хромовых бирюлек на корпусе, отличившихся несколько раз подряд.

На этом, собственно, условные сходства с *NFSU* заканчиваются. Жалкая кучка апгрейдов, среди которых в лучшем случае найдется модифицированная «морда» и пара «сережек» на корпус, скупается на корню. Неважно, на какой модели вы заработали свои кредиты — модернизации подгаются любые. В итоге из несчастных трех трасс — Island Metro, Coastline и Outback Rally — выбирается наиболее простая, по которой круг за кругом носится одно-единственное полностью «заделанное» авто, зарабатывая своим телом презренную валюту. Не останавливают даже грабительские штрафы, срезающие на финише по четверти от общей суммы набранных кредитов за каждую единицу отставания от лидера.

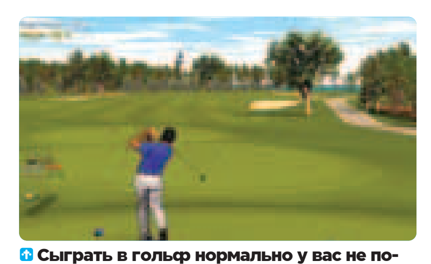
Из-за своей рекламной направленности, не рассчитанной на серьезных игроков, *West Coast Rally* и впрямь смахивает на демо-версию, осваиваясь буквально за полчаса-час. Никаких ограничений, ни одного упрека за последнее место в гонке — сплошная демократия. Взял в качестве альтер-эго одного из двух водителей — «эм» или «жо», перебрал неполную линейку «Крайслеров», из которой почему-то выпали все модели Sebring, Concorde и минивэн Town & Country, быстро пробежал по трем локациям, остальное — опционально. Условные отличия машин друг от друга и их дикая неуправляемость лишь добавляют нежелания по сотому разу осматривать опостылевшую панораму. Повреждения, полученные в неравном бою с электронными буратинами, никак не влияют на поведение четырехколесных уродцев, лишь сбрасывая при столкновении скорость до абсолютного нуля.

Обратный эффект

Но столь микроскопическое достоинство, согласитесь, вряд ли покроет полное несоответствие карамельному пресс-релизу. Где, господа дизайнеры, обещанные автомобильные красоты? Ваши опусы в лучшем случае тянут на посредственные поделки с честными, но очень странными отражениями и размытыми текстурами на уровне того же *Ford Racing*. А безобразного качества звук то и дело зашкаливает по низким частотам, превращая передвижение в компании ревущих коллег в какофонию. Единственное, что достойно внимания из всего набора рекламной мишуры — несколько восьмиминутных роликов-победителей *Chrysler Million Dollar Film Festival*. Все остальное скорее отпугнет потенциальных покупателей от невероятно стильного ретро-дизайна современных «Крайслеров». Кому, скажите, нужен многотонный кирпич?

Сергей Жуков

Единственное, что достойно внимания из всего набора рекламной мишуры — несколько восьминутных роликов-победителей Chrysler Million Dollar Film Festival.



Сыграть в гольф нормально у вас не получится. Половину контента с завидной регулярностью предлагают скачать с подозрительного сайта. Наверняка не бесплатно.

Вердикт ★★☆☆☆

Почти несъедобно, даже если сделать скидку на отсутствие опыта и специфическую целевую аудиторию.

ИЗДАТЕЛЬ: **Enlight** РАЗРАБОТЧИК: **Egosoft** ЖАНР: **Торгово-космический симулятор** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 800MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.3GHz, 256MB RAM, 1GB на диске** MULTIPLAYER: **Нет**

X2—The Threat



За глубину и разнообразие приходится платить...



Графика превосходна.



Вражеские корабли красивы и разнообразны, но если вы не позаботились заранее купить необходимое для данного конкретного случая оружие, то вся эта красота будет вам абсолютно по барабану...

Для тех, кто сетует на дефицит сложных и глубоких игр вообще и хороших космических симуляторов в частности, *X2 — The Threat*, несомненно, станет настоящим подарком. Эта игра возвращает нас в начало 90-х годов, когда на слуху у всех еще были такие хиты, как *Privateer* и *Elite*. К сожалению, *X2 — The Threat* бережно воспроизводит не только масштаб и глубину тех великих игр, но и их неудобные интерфейсы, а также жуткую сложность в освоении.

Хардкорный Freelancer

Основной акцент в *X2* сделан не на космических боях, а на торговле и экономике - мы мотаемся по всей галактике, разведываем новые миры, зарабатываем деньги и лишь изредка сражаемся. Сюжет есть, но его завершение отнюдь не означает конец игры — во вселенной остается еще куча дел, которые неплохо бы сделать, и множество планет, ждущих, чтобы вы их открыли. В целом *X2 — The Threat* довольно сильно напоминает *Freelancer* — геймплей представляет собой гармоничный и чертовски увлекательный сплав сражений и торговли. Но если *Freelancer*, начиная с определенного момента, становился откровенно скучноват, то *X2*, благодаря своему масштабу, богатству возможностей и глубине, не надоедает никогда — в самом прямом смысле этого слова. Вы проходите долгий путь от капитана скромного разведывательного суденышка, перевозящего мелкие грузы, до... ну, скажем, владельца гигантской космической станции и целого флота звездолетов первого класса. Игровая вселенная *X2 — The Threat* поистине огромна и отличается невероятным разнообразием разумных рас, типов кораблей, ресурсов и т.д. Здесь возможно абсолютно все — например, захватив инопланетный корабль, вы можете пересесть в него и уже на нем продолжить путь домой. Вы можете повлиять на состояние экономики целого космического сектора, организовав производство зерна и завалив им местные рынки. Вы можете сколько угодно грабить окружающих, и остальные тоже будут грабить вас при любой возможности.

Вы можете сколько угодно грабить окружающих, и остальные тоже будут грабить вас при любой возможности.

Со скоростью света

Теперь о плохом. При всей своей глубине и интересности игра обладает жутко неудобным архаичным интерфейсом и очень сложна в освоении. В отличие от *Freelancer*, в *X2* практически не используется мышь — иными словами, для совершения даже самых элементарных действий (поиск прыжковых врат на картах, перезарядка оружия, общение) вам приходится подолгу барабанить по клавиатуре. Если у вас нет стыковочного компьютера (или есть, но дешевый), то вам предстоит или долго и мучительно стыковаться вручную, или же довериться автоматике, которая, возможно, и подведет. Например, мой дешевый компьютер постоянно пристыковывал меня не с той стороны космической станции, к какой было нужно, — поверьте, я не шучу! Вы хотите купить космическую станцию? Никаких проблем, но имейте в виду: после того, как вы это сделаете, вам придется нанять здоровенный, невероятно медлительный транспортный корабль, чтобы отбуксировать ее в нужное место... Кроме того, на начальных этапах *X2* вы постоянно сталкиваетесь с ситуацией, столь часто наблюдаемой в реальной жизни, когда свежеиспеченный выпускник колледжа не может найти себе работу из-за недостатка практического опыта: большинство миссий требует более высокой квалификации, чем ваша, — хотя по идее главная цель этих миссий как раз и заключается в том, чтобы дать вам требуемую квалификацию. И прежде чем вы сможете заняться действительно интересными делами, вам предстоит провести в игре как минимум 10-15 весьма трудных и даже мучительных часов.

А главная беда *X2* — программный баг, повреждающий файлы игр при авто-сохранении и вынуждающий вас постоянно сохраняться вручную. К счастью, это — единственная техническая проблема, и она лечится вышедшим недавно патчем.

X2 — The Threat — большая, сложная, глубокая и чертовски интересная игра. Но для того чтобы оценить ее по достоинству, вам придется сначала преодолеть ее редкостное «недружелюбие к игроку» и выдержать невероятно медленный темп игрового процесса на начальных этапах. А для этого потребуются изрядные терпение и выдержка. **Тьерри Нгуен**

Вердикт ★★★½☆
Намного более глубоко и менее играбельно, чем *Freelancer*.

ИЗДАТЕЛЬ: **EA Sports** РАЗРАБОТЧИК: **Electronic Arts** ЖАНР: **Racing** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 1GB на диске, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **256MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-14 игроков)**

NASCAR Thunder 2004

Единственный участник гонки занял второе место



По всей видимости, игра *NASCAR Thunder 2004*, изданная EA Sports, станет единственным в нынешнем году симулятором кольцевых автогонок на PC, поскольку создатель конкурирующей серии *NASCAR Racing* — студия Papyrus — разругалась с издательской компанией Sierra и, вероятно, возьмет в этом году тайм-аут. В принципе, *Thunder 2004* — совсем неплохая игрушка, и большинство любителей виртуальных гонок вполне ею удовлетворятся, но в целом нужно признать, что 2004-й стал не самым удачным годом для жанра *Stock Car Racing*.

Реальные машины, реальные скорости

Рассуждая логически, оценивать реалистичные симуляторы — автомобильные, авиационные и т.д. — с точки зрения их аутентичности и уровня детализации способны только люди, имеющие соответствующий опыт в реальной жизни — гонщики, летчики, подводники... А среднестатистический геймер (даже если он — фанат *NASCAR*) не всегда обладает необходимыми для объективной оценки познаниями и рассматривает гоночный симулятор с двух позиций: во-первых, интересно ли в него играть, а во-вторых, заставляет ли он тебя поверить в то, что ты управляешь настоящей машиной? Так вот, если судить только по этим двум критериям, то у *NASCAR Thunder* все в полном порядке. Но, увы, в творении EA Sports нет того, за что мы когда-то так любили серию *NASCAR Racing* от Papyrus, — сурового реализма в сочетании с легкостью освоения и разнообразием игровых режимов.

Первый недостаток PC-версии *NASCAR Thunder*, который сразу же бросается в глаза, — слабая графика, практически не отличающаяся от картинки в приставочных вариантах игры. Я не хочу сказать, что графический движок плох — просто он никак не использует колоссальное технологическое превосходство компьютера над любой современной консолью. Недостаток вдвойне обидный, поскольку остальные элементы игры выполнены на весьма высоком уровне: звук просто великолепен, да и физическая модель, столь важная для автосимулятора, тоже не подкачала. Но из-за графики впечатления от игры в *NASCAR Thunder* на PC практически не отличаются от того, что испытываешь, гоняя Xbox-версию.



Интересно, на что разработчики потратили больше сил — на графику или на физическую модель?

Вид из кабины усиливает ощущение реальности происходящего.



Настраиваем коробку передач.

Low octane

Кроме того, *NASCAR Thunder 2004* страдает от недостатка контента и разнообразия. То есть, конечно, формально в игре есть все необходимое — водители и трассы Winston Cup и т.д. — но вот количество интересных и необычных игровых модов непростительно мало. Возможно, большинству фанатов кроме стандартных режимов Season и Career ничего и не нужно, но, на мой взгляд, игре совсем не повредили бы отдельные сценарии, да и нормальный режим Training пришелся бы ей очень кстати.

Теперь о хорошем. Главным достоинством *NASCAR Thunder 2004* является потрясающая атмосфера, заставляющая вас верить во все, что происходит на экране, и непроизвольно стискивать баранку руля. Игре идеально подходит ее название — Thunder (Гром) — рев мощных автомобилей, несущихся по трассе, настолько реалистичен, что вы буквально кожей ощущаете ад, творящийся вокруг. Впрочем, одним лишь ревом моторов дело не ограничивается. Звуки, издаваемые двигателем вашего авто, его колесами и подвеской, тоже играют огромную роль — с одной стороны, они информируют вас о техническом состоянии машины, а с другой — помогают поверить, что вы действительно управляете 700-сильным стальным чудовищем.

Подведем итоги. Дизайнерам Electronic Arts, конечно, следовало бы уделить побольше времени и сил PC-версии *NASCAR Thunder* и воспользоваться графическим и вычислительным превосходством компьютера над приставками. Но даже и в своем нынешнем виде игра вполне удовлетворит 99.99% любителей *NASCAR*, и лишь незначительная кучка самых хардкорных фанатов останется недовольной. Впрочем, и они тоже как миленькие купят игру, ибо никакой альтернативы ей сейчас все равно нет. **Том Прайс**

Главное достоинство *NASCAR Thunder 2004* — потрясающая атмосфера, заставляющая вас верить во все, что происходит на экране.



Вердикт ★★★½☆

Неплохо, но мы ожидали большего.

ИЗДАТЕЛЬ: **Бука/JoWood** РАЗРАБОТЧИК: **Kritzelkratz 3000** ЖАНР: **Railroad Tycoon** РЕЙТИНГ ESBR: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 750MHz, 128MB RAM, 32MB Video, 500-1000MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.2GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-4 игрока)**

Railroad Pioneer (Магнаты железных дорог)

...только с боку



Очень забавный параметр Production Time у жилых домов — секс по заказу, по ускоренной программе.



Дым из труб — это все, на что способен движок от *Far West.* Безжизненному миру RP он добавляет мало, но не в нем, собственно, и дело.



Экраны со статистикой настолько же просты, насколько бесполезны.

Некоторым жанрам, как и людям, по жизни усиленно не везет. Вылизанные до блеска симуляторы пинбола наподобие *Pro Pinball* и *Pure Pinball* с трудом окупают свою разработку и остаются без внимания лишь потому, что для подавляющего большинства населения это занятие кажется чрезмерно тупым. Космические стратегии настолько редко пополняют свои куцые ряды, что о существовании направления как такового уже никто и не вспоминает. Ничуть не лучше себя чувствуют и железнодорожные развлечения, громко плюхаясь на стол увесистыми коробками с полуфабрикатами внутри.

Deutche expansion

Уж так сложилось, что все без исключения игры на тему нелегкой работы машиниста унд кочегара в обязательном порядке имеют одно, но очень серьезное увечье, зачастую перечеркивающее все достоинства и сводящее на нет несколько лет работы. Достаточно заглянуть в самый пыльный угол с разноцветными упаковками и вспомнить отсутствие карьерного режима в *Microsoft Train Simulator*, столь же бесцельное шатание по рельсам в *Trainz* и общую недоделанность *Trains & Trucks Tycoon*. Единственным утешением на протяжении многих лет была PopTop Software, изредка кормившая виртуальных машинистов порциями своего винегрета на тему паровозов, переросшего впоследствии в симулятор мексиканского населенного пункта.

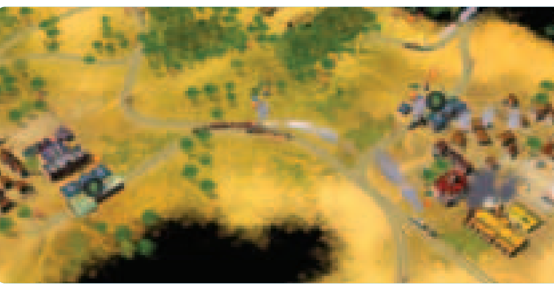
Посему неудивительно, что слава *Railroad Tycoon* не дает покоя, особенно немецким девелоперам, регулярно возвращающимся к железнодорожному ремеслу. Нетрудно догадаться, что и компания с невнятным названием Kritzelkratz 3000 (*«Нацарапанные Неразборчиво Шрамы 3000»* — что может быть глупее?), претендующая на авторство *Railroad Pioneer*, столь же беззастенчиво метит на лавры лучшего ЖД проекта. Что самое удивительное — не без оснований.

Картонный фундамент

ЕСЛИ ДАЖЕ ОЧ ЕНЬ ПРИСТАЛЬНО ВГЛЯДЫВАТЬСЯ в портфолио Kritzelkratz 3000, вы вряд ли найдете там больше пары проектов. Помимо *Railroad Pioneer* список работ убер-разработчиков украшает лишь симулятор Дикого Запада *Far West*, чей допотопный движок был без особых раздумий позаимствован для *«Пионера»*. Учитывая разницу между играми в полтора года, подобные фокусы могли бы обойтись экономным немцам очень дорого. Хотя и того, что есть, хватает за глаза — достаточно взглянуть на количественный и качественный состав патчей, выпущенных за несколько месяцев с момента выхода *RP* на языке Ницше. Немного трудолюбия и *«Железнодорожная Пионерия»* стала бы сахарной. Подумайте об этом, уважаемые герры и фройлены.



Из десяти типов вагонов нет ни одного бесполезного. И пусть вас не смущают предательские цифры рядом с их названиями.



Борьба за город-герой Лексингтон надолго останется в моей памяти наравне с попытками отвоевать Канзас Сити у Вильяма Блейка.



Немного терпения — и через всю карту Штатов пролжет дорога в Палм Бич, по которой будут разъезжать силиконовые знаменитости и любопытные бойскауты.

Если отбросить посредственный внешний вид с однообразными безжизненными пейзажами, средней паршивости модели и неприличное количество ошибок дейче программистен, получим чертовски увлекательный тайкун для тех, кого тошнит от макроэкономики и бесконечных окон с текстовой информацией. Фактически *Railroad Pioneer* — это тот же *RRT*, но максимально упрощенный в угоду обывательствующей публике. Все те же поезда, строения различной направленности, пара назойливых конкурентов и вакантное место диспетчера железнодорожных линий. Видевшие хотя бы один аналог *RP* при желании могут смело отправляться в пункт Multiple players (оригинальная трактовка, не правда ли?), претендуя на лавры желдормагната.

Dispatcher wannabe

Вопреки сложившейся традиции кормить игрока отдельными ничего не значащими миссиями под сомнительными заголовками, *Railroad Pioneer* предлагает проложить трансконтинентальную магистраль через всю территорию североамериканского континента от северного Нью-Йорка до солнечной Калифорнии. По сути — те же одиночные задания, но условно соединенные общим смыслом и обязательным концом трека, уходящим в таинственную пустоту предыдущего штата.

Несмотря на прошлые заслуги, любая из десяти миссий начинается с голодающего города с одиноким вокзалом и жаждущим покинуть негостеприимную деревню населением. В ваше распоряжение дается скромная сумма в несколько десятков тысяч зеленоглазых вашингтонов, блестящий локомотив и четкая задача на ближайшие несколько часов. В подавляющем большинстве случаев нужно доставить в город А товар В в определенном количестве, удовлетворительном состоянии и в неограниченные сроки. Более изысканные миссии ставят целью полностью завладеть перевозками местного мегаполиса, больше напоминающего деревню типа хутор, нежели ключевую точку штата.

Дальнейшие процедуры ничем не выделяют RP среди других представителей жанра. Отыскиваем ближайшую производственную точку, тянем к ней рельсы, стряпаем пару соответствующих вагонов и ждем, пока одинокий состав не накопит достаточно средств для налаживания контактов с тоскующим по соседству поселком. Перевозка пассажиров, и без того всегда бывшая самым выгодным занятием, с легкой руки сотрудников Kritzelkratz 3000 доведена до абсурда. Толпящиеся на вокзале граждане осаждают два-три расползающихся по швам вагона, которые только и способен утащить хилый Six Wheeler. Спрос на междугородние поездки настолько велик, что со временем можно будет забыть о доходах, сосредоточившись, скажем, на выселении конкурентов из Канзаса.

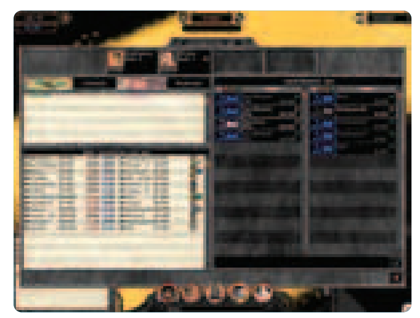
Собственно в этом и состоит основное отличие *RP* от *Railroad Tycoon,* на который немецкие творцы молились на протяжении всего срока разработки. Никаких сумасшедших схем с завозкой десятка ингредиентов на фабрику ради получения смешного количества конечного продукта. Полное отсутствие брокера, выскакивающего в самые неподходящие моменты с жизнеутверждающими сообщениями о падении акций и грядущем банкротстве. Все настолько тихо, спокойно и размеренно, что начинаешь верить в национальные особенности характера арийцев, без остатка втягиваясь в бесхитростный процесс.

Однако *Railroad Pioneer* не назовешь простой игрой даже с перепугу. Ограничиваясь небольшим временным отрезком с 1828 по 1874 гг. и соответствующим ассортиментом локомотивов, щедро пускающих пар назло прогрессу, детище Kritzelkratz 3000 запросто привяжет вас к креслу на неопределенное время. Виной тому пара относительно оригинальных идей, в корне меняющих подход к делу: нехарактерный для подобных проектов fog of war и торговые войны за города. Вроде мелочь, вроде видели не раз, но в приложении к паровозной тематике зело свежо.

Дно номер два

Надоедливый туман устраняется путем найма целого коллектива бойскаутов, чьей непосредственной задачей станет расчистить окружающую территорию для прокладки трасс. В группу пионеров-добровольцев входит десяток уникумов, половина из которых одноразовы. К примеру, маломощный Trapper способен один раз побороть блуждающего по окрестностям медведя, а Gunslinger — вырезать столь же праздно шатающуюся банду головорезов. В свою очередь Prospector осядет на ближайшей ферме, а гордый Indian

Все настолько тихо, спокойно и размеренно, что начинаешь верить в национальные особенности характера арийцев, без остатка втягиваясь в бесхитростный процесс.



Статистика по нашему парку: уровни «продвинутости» локомотивов и вагонов, «процент поломки» и другие вкусности...

Еще чуть-чуть и *RP* могла бы претендовать на лавры кошмарной игры *Constructor*, расшатывавшей нервы в далеком 97-м.

один-единственный раз проведет всю ораву через попавшееся на дороге поселение краснокожих, после чего удалится в неизвестном направлении. Потрясающая работоспособность.

Впрочем, об этом досадном свойстве местных дидов забываешь очень быстро за ненадобностью и ломящейся от денег казной. На первое место встает доставка грузов и ноу-хау немцев номер два — борьба с конкурентами за конкретный участок. Еще чуть-чуть и *RP* могла бы претендовать на лавры кошмарной игры *Constructor*, расшатывавшей наши нервы в далеком 97-м. Даже при наличии неограниченного количества финансов и более продвинутой техники намертво осевший в городе оппонент будет месяцами сопротивляться вторжению. В ход идут любые средства, начиная от обычной транспортировки вторсырья, заканчивая взятками и в буквальном смысле вставлением палок в колеса. Подкуп администрации особенно приятен и не замедлит сказаться на ничего не ведающем искусственном коллеге. В ответ на такие знаки внимания продвинутый AI использует саботаж поезда, умудряясь устроить пробку в самом жизненно важном узле трассы.

Любая попытка наладить поставки живой рыбы и населения в занятый кем-то город развязывает драку за доходное место. В случае проигрыша в двух раундах из трех длиной в месяц проигравший получает развесистое эмбарго и теряет часть составов, доставлявших товары на упущенную станцию. Дезертировавшие поезда спокойно продолжают свои занятия, но уже под вражеским флагом. Если не принять срочных мер, можно запросто потерять по цепочке один город за другим и не дожить до окончания срока монополии конкурента на ввоз грузов. В этом случае нервы, затрачиваемые на борьбу за выживание, уничтожаются с геометрической прогрессией. Пара часов подобного издевательства — и тесное общение с подушкой вам обеспечено до самого утра.

Во всем же остальном *Railroad Pioneer* в точности повторяет свой прототип с мелкими отличиями. Покупаем локомотивы, цепляем вагоны, исходя из общей мощности поезда и востребованности конкретного товара, и начинаем протирать рельсы по пути Спрингфилд — Джефферсон Сити, изредка отвлекаясь на срочные просьбы по перевозке медикаментов или партии прогорклого кофе на другой конец карты. Каждый вид груза требует своего вагона, каждый вагон весьма недемократичен. Свалить шерсть в грязный нефтяной танкер вам никто не позволит, но и копаться в длиннющем списке, выискивая Pants Car для перевозки штанов, тоже не заставит. И все же, упростив игру до оптимального состояния и ликвидировав условности вроде смены паровозов «на лету» или мгновенного изменения пункта назначения, коими славится *Railroad Tycoon*, наши германские друзья местами явно переусердствовали.

Поезда и вагоны требуют времени на постройку и при этом не знают понятия очередь. При наличии нескольких заводов проблема покупки нужного количества единиц может стать головной



Посидеть на трубе паровоза, как в *Trains & Trucks Tycoon*, вам никто не даст. Не положено.

болью. Наполняемость вагонов столь же прямолинейна — либо целиком, либо никак. В ту же степь отправилась регулировка скорости игры, снос ненужных треков и станций. О подъеме и понижении ландшафта никто уже и не вспоминает. Собственно вся строительная часть в RP сведена к позорному минимуму. Даже промышленные здания в городах начинают появляться автоматически по мере завоза в них конкретного сырья. Максимум, что позволяют сделать связанному по рукам и ногам игроку — купить неограниченное число составов и нацеплять на них полезные и не очень апгрейды.

Последние щедро раздаются в виде звезд за особые заслуги или покупаются за trade points, зарабатываемые в процессе перевозок и открытия неизведанных территорий. Путем нехитрых манипуляций из неторопливого Camelback можно сделать гоночный поезд, маломощный American превратить в ломовую лошадь, снизить затраты на их содержание почти до нуля и посадить в компанию к черномазому кочегару дотошного инспектора, отвечающего за безопасность и технический осмотр вверенного транспорта. Аналогичной модернизации поддается и вся мануфактура, с удовольствием расширяющая вместимость складов и повышающая продуктивность фабрик.

Готово на 75%

Если бы не несколько недочетов, слабая техническая реализация и совершенно нелепые ошибки, творчество «Нацарапанных Неразборчиво Шрамов» могло бы с чистой совестью занять вакантное место идеального симулятора железной дороги. Но постоянно «кашляющий» звук, радостно подмигивающие текстуры и борьба с негостеприимным интерфейсом жестким пинком отправляют *Railroad Poineer* на полку к другим незаконченным железнодорожным поэмам. В обществе *Railroad Tycoon 3*, растерявшем весь свой шарм при переходе в третье измерение, детищу Kritzelkratz 3000 скучно не будет. Поводов же для сравнения прибавится.

Сергей Жуков

Вердикт ★★★★☆

По-прежнему не идеально, но вполне способно нарушить режим дня.


HOMEWORLD® 2
1С ФИРМА «1С»
relic
SIERRA

ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts** РАЗРАБОТЧИК: **Totally Games** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 850, 256MB RAM, 32MB Video, джойстик или геймпад** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Secret Weapons Over Normandy

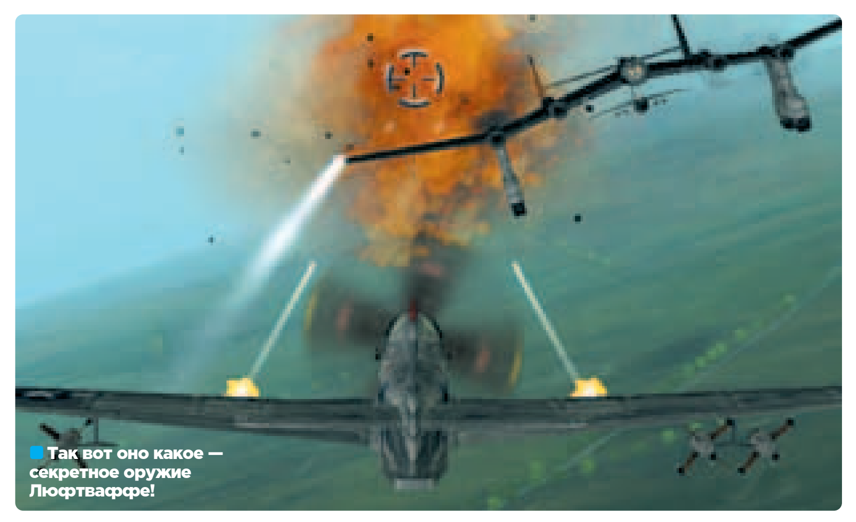
Неудачное продолжение нетленной классики

Будучи чистым экшеном без каких-либо намеков на авиасимулятор, *Secret Weapons Over Normandy* намного больше напоминает *X-Wing*, чем предыдущую игру своего главного дизайнера Ларри Холланда (Larry Holland) — классическую легалку *Secret Weapons of the Luftwaffe*, выпущенную компанией LucasArts в далеком 1991 году. Хотя, пожалуй, *X-Wing* был все же более реалистичной игрой, чем *SWON*... Если вы любите безбашенные самолетные аркады вроде *Crimson Skies* или *Jetfighter*, то тогда читайте дальше. Если же вы предпочитаете хотя бы мало-мальски серьезные симуляторы, то смело переворачивайте страницу.

Враждебные небеса

Главный герой *Secret Weapons Over Normandy* — Джеймс Чейз, американский летчик, временно откомандированный в распоряжение Британских Королевских ВВС. Под вашим четким руководством Джеймсу предстоит совершить массу подвигов и принять участие в битве за Британию, высадке в Нормандии, а также для полноты картины совершить вояж на Тихоокеанский театр военных действий и посетить атолл Мидуэй. Несмотря на этот, казалось бы, исторический сеттинг, сюжет *SWON* не имеет ни малейшего отношения к реальной истории и является целиком и полностью вымышленным. Согласно замыслу сценаристов Джеймс Чейз служит в секретной британской эскадрилье Battlehawks, главной задачей которой является противодействие элитной германской авиационной части Nemesis, чьи самолеты выкрашены в зловещий черный цвет. В ходе кампаний, состоящих из 15 миссий, наш герой выполнит множество самых разнообразных заданий — от традиционных воздушных боев и штурмов наземных целей до уничтожения германского оружия возмездия, кражи вражеских самолетов и спасения попавших в плен пилотов Союзников... При этом сюжетные диалоги довольно банальны, а ситуации, в которые попадает Джеймс Чейз, — мягко говоря, неправдоподобны. Не то, чтобы игра была откровенно скучной, но факт остается фактом — в плане сюжета *Secret Weapons Over Normandy* здорово уступает уже упомянутой аркаде *Crimson Skies.*

Успешное выполнение миссий приносит апгрейды, позволяющие улучшить летные качества и вооружение самолета. Кроме того, в игре есть ряд опциональных Challenge-миссий, дающих дополнительные апгрейды, а главное — открывающих доступ к секретным самолетам (например, XP-55 Ascender), которых в противном случае

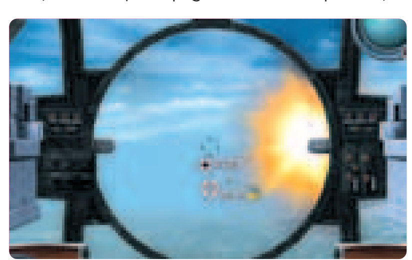


Так вот оно какое — секретное оружие Люфтваффе!

вы в рамках кампании так и не встретите. Всего в *SWON* имеется более 20 летательных аппаратов — от знакомого всем Hawker Hurricane до экспериментальных образцов вроде XP-56 Black Black Bullet, — и в режиме Instant Action у вас есть возможность попрактиковаться в управлении любым самолетом.

Штопор

Даже первые миссии *Secret Weapons Over Normandy* очень сложны, и, вероятнее всего, невзирая на вопиющую аркадность игрового процесса, вам придется переигрывать их по нескольку раз. Как ни странно, полностью отринув все законы физики, дизайнеры Totally Games умудрились сделать управление самолетами в *SWON* более сложным, чем во многих вполне реалистичных авиасимуляторах, обладающих функцией упрощенной модели пилотирования. Кроме того, имеется целый ряд объективных проблем,



Некоторые миссии разбиты на отдельные части, во время которых вы можете пострелять из вращающейся турели и зенитной пушки.

делающих воздушные бои по-настоящему трудными, — в частности, самолеты по-разному ведут себя в зависимости от режима обзора, в игре отсутствует вид «из кокпита», а функция захвата цели устроена страшно неудобно — иногда приходится последовательно перебирать до 15 мишеней, прежде чем удастся захватить объект, являющийся целью данной миссии.

Одного взгляда на модели самолетов, состоящие из непростительно малого количества полигонов, и размытые текстуры достаточно, чтобы понять — изначально игра разрабатывалась для PlayStation 2. Причем имеющегося в приставочной версии многопользовательского режима Split-Screen в PC-варианте нет — в качестве компенсации нам предложили редактор миссий, хотя, честно говоря, я сильно сомневаюсь, что кто-нибудь будет всерьез заниматься изготовлением сценариев для *Secret Weapons Over Normandy.*

Подведем итоги. *SWON* — это самая настоящая аркада, не имеющая ничего общего ни с реальной историей, ни с физикой. Она динамична и легка в освоении, но неудобное управление, халтурный сюжет и дурацкий финал, наверное, разочаруют даже самых упертых любителей воздушного экшена. Предыдущая игра Ларри Холланда, выпущенная 13 лет назад, была намного интереснее. **Денни Эткин**

Вердикт ★★½☆☆

Неудобное управление и отстойный сюжет сгубили потенциально неплохую аркаду.

ИЗДАТЕЛЬ: **Dreamcatcher** РАЗРАБОТЧИК: **Galilea** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM, 700 MB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-6 игроков)**

Pax Romana

Трудовые будни Цезаря



Все эти «благородные сенаторы» — жулики и взяточники.

Как мы знаем из истории, войны, народные волнения, авантюрные реформы и политические перевороты привели к падению Древнего Рима незадолго до конца первого тысячелетия новой эры. А ведь во времена своего расцвета Рим покорил множество государств, включая Карфаген, Македонию, Сирию, Нумидию и т.д. Он прошел путь от демократической республики до авторитарной империи. Его потрясали путчи, власть захватывали боевые генералы вроде Мариуса и Суллы. В общем, жизнь била ключом. И представьте себе, авторы Pax Romana умудрились достоверно воссоздать на экранах наших мониторов практически все эти знаменательные события — хотя без проблем и глюков дело, увы, не обошлось.

В игре два режима: стратегический и политический. В первом случае вы — полновластный властелин Рима и ваша основная цель — максимально расширить границы государства в ходе кампании, состоящей из шести исторических сценариев, посвященных, в числе прочего, Пуническим и Галльским войнам, а также завоевательным походам Юлия Цезаря. Два основных способа территориальной экспансии — заключение альянсов и порабощение соседей. Немного цифр: в игре более 100 враждующих наций, 500 географических регионов, 40 военных юнитов и сотни генерируемых случайным образом исторических событий — вот в таких непростых условиях вам предстоит заниматься распространением римского влияния на античный мир...

Но главным козырем *Pax Romana* является, конечно же, политический режим, гармонично сочетающий стратегию с ролевыми элементами. Вы — лидер одной из шести политических фракций, действующих в Риме, и ваша цель — завоевать власть, одновременно занимаясь расширением империи в рамках одного из нескольких исторически достоверных сценариев. Чтобы победить, нужно быть избранным Пожизненным Консулом Рима. Существует множество способов повышения своего влияния, в том числе связи в Сенате (лучший способ заручиться такими связями — подкуп), торговля товарами, жизненно важными для городского или сельского населения, и даже гладиаторские бои (очень важно, чтобы граждане были довольны и вели себя смирно). Если же какая-нибудь важная шишка в вашей фракции убита или, скажем, пираты начинают грабить торговые пути, вы теряете драгоценные «очки власти».

О грустном. Интерфейс *Pax Romana* жутко перегружен всевозможными меню, панелями, картами и стратагемами, и ситуацию не спасают ни прилагаемый к игре мануал, ни хорошо продуманный, но безнадежно забагованный туториал. Кроме того, в самой игре также присутствует огромное количество жутко раздражающих багов, а AI противников, мягко говоря, не блещет сообразительностью. Но невзирая на все недостатки, процесс управления Римской Империей очень увлекателен, и игра затягивает всерьез и надолго.

Будь программный код *Pax Romana* более отшлифованным и очищенным от ошибок, игра могла бы стать классикой стратегического жанра. Впрочем, хардкорные (и терпеливые!) геймеры, несомненно, получат от нее массу удовольствия даже в нынешнем виде. Сильная вещь.

Рафаэль Либераторе

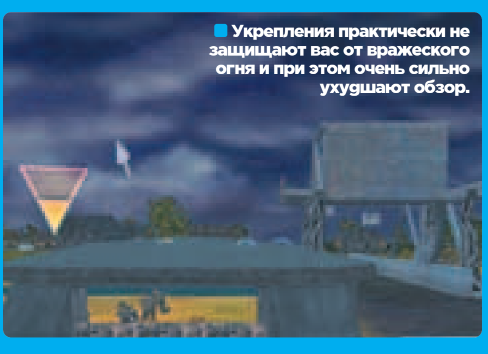
Вердикт ★★★☆☆

Отличный способ скоротать время в ожидании *Rome: Total War*.

ИЗДАТЕЛЬ: **Matrix Games** РАЗРАБОТЧИК: **Freedom Games** ЖАНР: **RTS/War** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 900, 256MB RAM, 950 MB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Internet (2 игрока)**

Eric Young's Squad Assault: Western Front

Очередная поделка «про войну»



Укрепления практически не защищают вас от вражеского огня и при этом очень сильно ухудшают обзор.



Eric Young's Squad Assault: Western Front — типичный пример малобюджетного проекта, созданного мелким независимым разработчиком: сочетание хорошей идеи и отвратительной реализации; в игре масса безумно раздражающих проблем, из-за которых чувствуешь себя не пользователем коммерческого продукта, а бета-тестером.

Геймплей можно приблизительно описать как «гибрид *Close Combat* и *Combat Mission*», т.е. *Eric Young's Squad Assault* — это риал-таймовый тактический симулятор на тему Второй мировой войны. Битвы по масштабу самые разные — от стычек отдельных взводов до сражений нескольких батальонов, в боях может принимать участие бронированная техника, а также могут наноситься артиллерийские и бомбовые удары.

По сравнению со своим предшественником — совершенно неиграбельной вещью под названием *G.I. Combat* — *Eric Young's Squad Assault* несет много серьезных улучшений, но тем не менее все равно остается неясным, как разработчики серии *Close Combat* могли создать ТАКОЕ. У всех игр линейки *Close Combat* был удобный и логичный интерфейс, а также отточенная и сбалансированная боевая система, чего, к сожалению, никак нельзя сказать про *Squad Assault*. Зачастую действия ваших подчиненных выглядят откровенным маразмом — например, когда пехотные взводы выстраиваются в какие-то непонятные формации, а отдельные солдаты отказываются занимать позиции в окопах и зданиях, предпочитая стоять на самом виду и прямо-таки упрашивая противника подстрелить их.

То, что в пылу битвы бойцы не всегда слушаются приказов командира, совершенно нормально и реалистично, но в *Squad Assault* вольнодумие солдат не лезет просто ни в какие ворота. Подчиненные практически никогда не стреляют туда, куда вы им указываете, а вместо этого подобно героям фильмов Джона Ву эффектно разряжают свой ограниченный боезапас в пустоту.

Сами бои тоже какие-то странные. Выстрелы с дальних дистанций обладают колоссальной убойной силой, и ваши пехотинцы буквально тают под огнем врага, но зато во время рукопашных схваток нередко можно наблюдать, как 5-6 солдат окружают одного-единственного противника и в течение нескольких минут не могут забить его. А вражеский AI почему-то терпеть не может лезть в атаку и считает, что лучший способ обороны — построить всех своих солдат на открытом месте и ждать, пока их перебьют.

Если вы не коллекционер варгеймов про Вторую мировую, то лучше обходите *Eric Young's Squad Assault* стороной. Мы вас предупредили.

Дениса Кук



Вердикт ★★☆☆☆

Лучше, чем *GI Combat*, — примерно так же, как мойва лучше кильки.



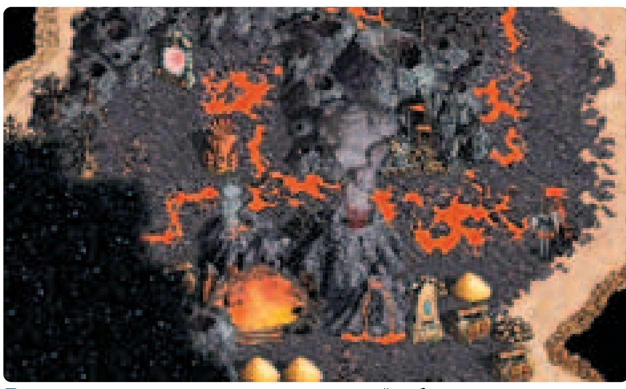
Том против Брюса

Двое начинают, выигрывает один

ИЗДАТЕЛЬ: **3DO** РАЗРАБОТЧИК: **New World Computing** ЖАНР: **Turn-based Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 133, 32MB RAM, минимум 60MB на диске (желательно иметь еще хотя бы немного свободного места), 2MB Video, CD-ROM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Любой более-менее современный компьютер** MULTIPLAYER: **Internet, LAN, Hot-Seat**

Heroes of Might & Magic III

Том и Брюс отправляются на машине времени в далекое стратегическое прошлое...



Какое это счастье — играя за Dungeon, найти богатые запасы серы!



Что делать — взять без боя семь бесхозных сундуков с подарками или же сражаться с Hellhounds за лесопилку?

Том и Брюс играли на карте среднего размера Against the Dragons, выставив AI на уровень Normal. Поскольку игроков, управляемых компьютером, в данной партии не было, уровень AI влиял лишь на силу нейтральных монстров.

Брюс: Наверное, я не ошибусь, если скажу, что до появления *Dominions 2* именно *Heroes of Might and Magic III* была лучшей в мире фэнтези-стратегией. К сожалению, игра вышла в тот момент, когда я приходил в себя после непрерывного двухлетнего марафона в *HOMM2*. И хотя я, конечно же, довольно много играл и в третью часть *Heroes*, я никогда не любил ее так страстно и беззаветно, как вторую, и не изучал так тщательно все ее нюансы и тонкости. На случай, если вдруг кто не понял, — таким завуалированным образом я даю понять, что не являюсь большим экспертом в Heroes III и вполне могу продуть эту партию...

Том: *Heroes of Might and Magic III?* Что за бред? Полки магазинов ломятся от всевозможных новинок, а мы тут играем в третьих *«Героев»*?! Сообщаю всем: это была идея Брюса! Если бы игру для нашей очередной битвы выбирал я, то ею стала бы какая-нибудь новая RTS. И вы наслаждались бы моими остроумными рассказами о правильном менеджменте пеонов, о том, как мои пехотинцы насаживали на копья конников Брюса, которых тот как всегда бросил в самоубийственную атаку, и о том, как я прокачивал своего героя, заставляя его в одиночку уничтожать целые подразделения эльфов Брюса... Но не судьба. Вместо этого перед началом игры я был вынужден целых полчаса рыться в своем чулане, пока не нашел коробку с *Heroes III*, пылящуюся между *Heavy Gear 2* и *Indiana Jones and the Infernal Machine*.

Каждый ход соответствует одному дню. Популяции существ увеличиваются в конце каждой недели.

Я не отступаю! Я наступаю в противоположном направлении.

Месяц 1, неделя 1, день 1

Том: Я стартую в левом верхнем углу карты, мой замок — Rampart. Он очень напоминает эльфийский город в *HOMM2*, только вместо фениксов здесь производятся зеленые драконы. Замок называется Wise Oak, что вызывает некоторые ассоциации с серией Legend of Zelda...

Брюс: Мой замок — Dungeon, а стартовый герой — Warlock. Я стартую под землей. Честно говоря, я не очень хорошо помню карту, на которой мы играем, но вроде бы один из соперников начинает на поверхности, а другой — под землей. Такой расклад дает нам достаточно времени на развитие и производство войск, прежде чем мы столкнемся лоб в лоб... если только я ничего не путаю, и Том не сидит тоже в подземелье в двух шагах от меня.

Месяц 1, неделя 1, день 5

Том: Для исследования карты я нанял целых трех героев. В *HOMM* очень важно быстро разведать окрестности, поскольку проходы в некоторые регионы здесь блокируются мощными монстрами, и пока вы не соберете достаточно сильную армию для их уничтожения, эти территории будут для вас недоступны. Сейчас мои герои носятся туда-сюда в поисках неисследованных мест, а я коплю деньги на армию. Нет ничего более обидного, чем обнаружить пять сундуков с подарками и три кучки золота... проход к которым сторожит сильное войско, на которое бессмысленно рыпаться еще в течение как минимум трех недель.

Брюс: Оказывается, я уже успел забыть, как сложно устроены подземелья *Heroes III*. Они разделены на несколько не связанных между собой частей, попасть в которые можно только через порталы, называющиеся Monoliths. Плюс порой бывает довольно трудно запомнить, какой портал куда ведет — вы вынуждены сравнивать монолиты между собой, выискивая одинаковые. Создается впечатление, что авторы *Heroes III* хотели любой ценой сделать геймплей своей стратегии максимально разнообразным и специально добавили в нее мини-игру на внимательность. Кроме того, некоторые порталы односторонние, и, пройдя через них, вы вынуждены искать другой портал, который вернет вас обратно. В результате всей этой неразберихи некоторые мои герои бесцельно нарезают круги, впустую теряя драгоценные Movement Points... По всей видимости, Том сейчас находится в более выигрышном положении, чем я.

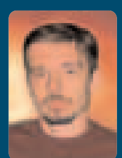
Месяц 1, неделя 2, день 1

Том: Мой друид Coronius обнаружил неподалеку нейтральный город, но пока что я не могу к нему подобраться, т.к. со всех сторон его окружает лес, а дорогу через него я еще не нашел. Впрочем, на данном этапе это неважно, т.к. город охраняет гарнизон из Magi, которые с легкостью расправятся с Coronius'ом и его армией из нескольких Centaurs и Dwarfs. Между прочим, этот город — Tower, и после его захвата я получу доступ к Titans...

Брюс: Пока что мне не удалось обнаружить ни одного нейтрального города, но зато мои герои получили много опыта — например Deemer the Warlock достиг уже 5 уровня. На начальных стадиях игры я предпочитаю, находя сундуки, брать в основном экспу, чтобы повысить уровень героев, а золота беру лишь столько, сколько требуется для апгрейдов Town Hall. Деньги, потраченные на здания, которые увеличивают доход, с лихвой окупаются на поздних этапах игры, когда ты нанимаешь дорогих высокоуровневых




Том Чик
В прошлом месяце:
Целая армия проповедников не смогла спасти Тома от разгрома в *Dominions II*.



Брюс Герик
В прошлом месяце:
Одержав убедительную победу, Брюс торжествующе воскликнул: «Cthulhu f'tagn!» Мы до сих пор пытаемся выяснить, что бы это могло означать.

бойцов.

Месяц 1, неделя 3, день 2

Брюс: Только что я обнаружил нейтральный Necropolis под названием Ghostwind, расположенный на расстоянии нескольких прыжков через порталы от моего стартового города. Necropolis защищали всего лишь несколько зомби, поэтому Deemer, ведущий армию из Harpies и Medusas, с легкостью захватил его, тем самым значительно увеличив приток золота в мою казну.

Месяц 1, неделя 3, день 7

Том: По-прежнему никаких следов присутствия Брюса. Все мои попытки найти его ни к чему не привели — похоже, на этой карте присутствует какой-то аналог Shadow Realm из *Age of Wonders: Shadow Magic*.

Месяц 1, неделя 4, день 2

Брюс: Я исследовал примерно треть подземного мира, и моя столица — Dungeon под названием Coldshadow — каждый ход приносит по 4.000 золотых монет. На следующем ходу я сделаю последний «денежный» апгрейд в другом городе, построив там City Hall (поскольку Capital можно возводить только в единственном числе). В результате мой еженедельный доход составит 42.000, а если я обнаружу еще один город и тоже сделаю там все «денежные» апгрейды — то целых 56.000. Впрочем, на поздних стадиях игры даже такая сумма, по всей вероятности, будет недостаточной.

Месяц 2, неделя 1, день 3

Том: Я постепенно очищаю территорию от сокровищ и монстров, но, похоже, мое стратегическое развитие зашло в тупик. Coronius застрял на 3-м уровне, Terek the Battle Mage — на 2-м, и у меня нет денег на дальнейшие апгрейды зданий в столице, т.к. я до сих пор не превратил свой City Hall в Capital. Мне срочно нужно увеличить доход, а для этого необходимо захватить окруженный лесом Tower под названием Tirith. К сожалению, дизайн карт *HOMM* таков, что зачастую две (казалось бы!) соседние локации разделены длинным, извилистым и хорошо охраняемым проходом. Чтобы добраться к городу Tirith, мне нужно долго-долго идти от Wise Oak на юг, к проходу между деревьями, а затем — обратно на север. Из-за такой разобщенности городов я не смогу эффективно защищать их единственной имеющейся у меня армией в случае неожиданного подхода сильного войска Брюса. А ведь отправка мощных армий в дальние земли — основа стратегии в *HOMM*.


Полностью отстроенный город Inferno — великолепное зрелище.

Брюс: Я обнаружил и захватил Inferno под названием Candent. Города такого типа весьма полезны, т.к. они производят Devils, незаменимых в сражениях благодаря своей способности телепортироваться в любую точку на поле боя. Армия, состоящая из Black Dragons (производятся в Dungeon), Ghost Dragons (Necropolis) и Devils, отличается феноменальной скоростью, которая с лихвой компенсирует понижение морали от присутствия нежити. К сожалению, мне потребуется масса времени, чтобы возвести все здания, необходимые для постройки Forsaken Palace (звучит как название захудалого китайского ресторанчика, не находите?), производящего Devils.

Месяц 2, неделя 2, день 6

Том: Terek захватил Tirith! Правда, при штурме города, обороняемого Magi и Stone Golems, погибли все кентавры, но мои Pegasi и Unicorns одержали-таки победу! Пощадиные силы — великая вещь! Отныне Terek становится моим основным героем — он уже почти достиг 9 уровня и будет непобедим в сопровождении Gold Dragons, которые вскоре начнут производиться в Wise Oak, и Titans, на которых я надеюсь выйти в Tirith. К сожалению, я по-прежнему испытываю острый дефицит наличности и не могу сделать апгрейд Dragon Cliffs, так что пока приходится довольствоваться Green Dragons.

Месяц 2, неделя 3, день 7

Брюс: Я нанял новую героиню — Iona the Alchemist. Ее единственная задача — носиться по окрестностям, собирая золото из сундуков. Нет никакого смысла пытаться прокачивать еще одного героя — мои Warlocks уже достаточно сильны и отправляются в бой! Я почти готов к вылазке на поверхность.

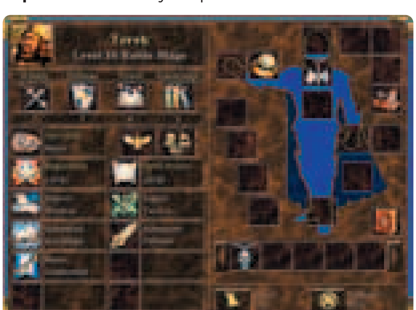

Два героя встретились на узкой дорожке. И Тому надрали задницу.

Месяц 2, неделя 4, день 3

Том: Ага! На стратегической карте появилась красная точка! Брюс решился-таки вылезти из-под земли, где он все это время прятался. Его армия невелика и в ней всего несколько черных драконов. Coronius the Druid находится достаточно близко к войску Брюса, чтобы сразу же атаковать его. В бою я применил заклинание Dragon Slayer на своих Silver Pegasi и с удовлетворением наблюдал, как эти изящные девушки при поддержке Green Dragons надирали задницу мистеру Герику. В результате его герой позорно бежал с поля боя, оглашая окрестности жалобными воплями. Какой позор!..

Брюс: Черт побери, как же я так облажался? Мне следовало бы послать на разведку специально нанятого героя с нулевым опытом, а не своего второго по крутизне ворлока! К счастью, на подходе у меня была еще одна мощная армия вторжения, которая, когда пришла моя очередь ходить, разгромила-таки друида Тома. Я не отличаюсь хорошей памятью, поэтому мне здорово помогло то, что наша предыдущая битва произошла на этом же ходу — я помнил точный состав и численность его армии. Во втором бою я потерял несколько Minotaurs и Scorpicores, но все драконы выжили, а герой получил драгоценные experience points. Но все же после сражения я предпочел вернуться обратно в безопасное подземелье, чтобы набрать побольше сильных юнитов для новой попытки завоевать поверхность.


Нужно было снабдить все эти порталы знаками, указывающими, куда они ведут.


Прокачанный до уровня Expert навык Tactics дает серьезное преимущество в бою.



Green Dragons, War Unicorns и Pegasi прекрасно работают вместе.

Месяц 2, неделя 4, день 4

Том: Я не отступаю! Я наступаю в противоположном направлении. Теперь я знаю, в каком месте Брюс вылезает из-под земли — в правом нижнем углу карты. Именно там находится вход в подземный мир мистера Герика.

Месяц 2, неделя 4, день 5

Брюс: Том не стал преследовать меня под землей — интересно, что он замышляет? Оба моих ворлока (Deemer уже достиг 12 уровня) набрали по мощной армии. Конечно, это рискованно — дробить войска на две ударные группы, поскольку одна сильная армия может разгромить обеих в течение одного хода, поэтому сначала я посылаю на разведку свою героиню с нулевым опытом.

Месяц 3, неделя 1, день 3

Том: Всю неделю Брюс не показывался на поверхности — видать, его здорово напугали мои друиды. Я только что обнаружил третий нейтральный город. Это Castle, он расположен в нижнем левом углу карты, который я пока толком не исследовал. Увы, даже при поддержке War Unicorns, Green Dragons и Silver Pegasi моя низкоуровневая друидесса Adelaide не смогла его захватить — замок защищали Crusaders, бьющие два раза подряд. Я посылаю на захват города другого героя с более мощной армией, хотя и понимаю, что следовало сделать это намного раньше...

Месяц 3, неделя 1, день 6

Том: Герои Брюса вновь вылезли из-под земли, причем в самый неудачный для меня момент — когда мои герои были разбросаны по всей карте. Я вынужден по полной программе использовать имеющуюся в *Heroes* возможность передавать бойцов от одного героя к другому — т.е. транспортировать войска «по цепочке». Только что я передал таким способом нескольких Giants от Coronius'а герою, завоевавшему Tirith, — Terek'у. Adelaide по-прежнему пытается захватить Castle в нижнем левом углу. А войска Брюса находятся сейчас примерно в центре карты.

Месяц 4, неделя 2, день 1

Брюс: Следуя по дороге, ведущей на север, я неожиданно обнаружил один из городов Тома. Он был практически не защищен, и я с легкостью захватил его. Надеюсь, что сумею продержаться в этом городе достаточно долго, чтобы сделать апгрейд и нанять несколько титанов. Я, конечно, могу сделать апгрейд и в своем Inferno, чтобы начать производить Arch-Devils, но тот город находится очень далеко, а войска нужны здесь и сейчас. Если же моя новая попытка разгромить Тома провалится, то у меня будет в избытке и времени, и средств, чтобы спокойно, без суеты наладить производство Arch-Devils.

Том: Брюс захватил Tirith. Как это ничтожно... Насколько величественнее звучала фраза «Terek захватил Tirith!» Черные драконы мистера Герика быстро расправились с моими Giants и героем, которого я спешно нанял для обороны города. Coronius с войсками мог бы поспеть на помощь, но реально у него не было шансов выиграть битву, а, погибнув в городе, он был бы потерян для меня навсегда. Моя единственная надежда — быстро направить Adelaide в Wise Oak, нанять там все существа, на которые только хватит денег, и попытаться отобрать обратно Tirith до того, как Брюс начнет производить в нем Titans. Я не могу позволить ему окопаться там надолго, т.к. для меня это означало бы неминуемое поражение.

Брюс захватил Tirith. Как это ничтожно... Насколько величественнее звучала фраза «Terek захватил Tirith!»

Месяц 4, неделя 2, день 2

Брюс: Апгрейд города, расположенного в глубине вражеской территории, — дело рискованное: если Том отберет Tirith обратно в течение этой недели, то получится, что я просто подарил ему 25.000 золота и 30 драгоценных камней. С другой стороны, если карта, на которой мы играем, правильно сбалансирована (т.е. на каждом из ее уровней имеется по три города), то тогда на четыре моих города у Тома имеется всего два (или даже один), а при такой разнице в доходах у него нет против меня никаких шансов.

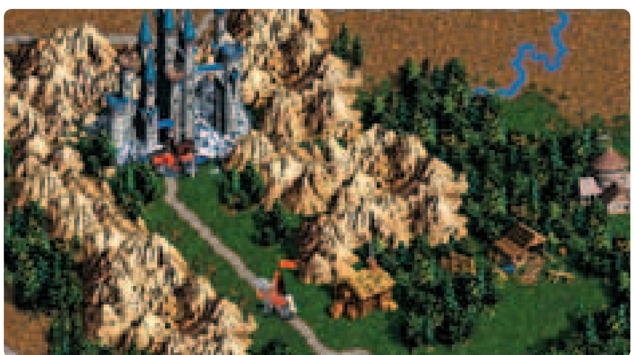
Месяц 4, неделя 2, день 7

Том: Terek собрал армию из Green Dragons, Silver Pegasi и War Unicorns. Кроме того, в нее вошли единственный титан и несколько Genies, произведенные мной незадолго до потери города Tirith. Вряд ли этих сил хватит, чтобы разбить армию Брюса, но у меня уже нет другого выхода, а промедление смерти подобно.

Брюс: Том атаковал меня, причем, судя по всему, своей сильнейшей армией. Бой был почти равным, но в конечном итоге я одержал победу, и из семи имевшихся у меня Black Dragons четверо уцелели. Мой второй Warlock вот-вот приведет сюда огромное войско из Ghost Dragons, Dread Knights и Vampire Lords, а в начале следующей недели я смогу нанять нескольких титанов...

Месяц 4, неделя 3, день 1

Том: Брюс подвел новую армию — еще более мощную, чем та, что захватила и удержала Tirith. Я заперт в своей столице и у меня нет никаких шансов захватить еще хотя бы один город. Я послал своему противнику просьбу о почетной сдаче, и в качестве условия Брюс потребовал, чтобы я написал: «Брюс Герик — истинный герой меча и магии». Ничего, мы еще встретимся с этим «героем» через месяц, и я покажу ему, где раки зимуют...



В конце дороги Брюс обнаружил замок и вежливо постучался в его дверь.



Последняя попытка Тома переломить ход военной кампании...



Параллельные игры

Если вы уверены, что в коммерческой игре что-то не так, то почему бы не сделать собственную? Интернет для этого — лучший помощник...

Всякий поигравший в Сети знает наверняка, что «казуалов» куда больше, чем «серьезных» геймеров и уж тем более — pro-gamer'ов. Точно также можно смело заподозрить, что и совокупность людей, выпускающих игры, представляет собой пирамиду, и число разработчиков-любителей во много-много раз превосходит количество профессионалов, работающих на солидные издательства. Но вот парадокс — геймеров-неумех в Сети пруд пруди, даже искать не надо, а вот разработчиков-любителей и плоды их труда найти в Интернете ох как непросто. Сеть настолько забита новостями игрового mainstream'а, что на долю «игроделателей без поддержки» остается самая малость внимания. Оттого и полагают многие интернетчики, что удел разработчиков-любителей жалок — клепание ботов, модов и карт к солидным проектам. Ну, или в лучшем случае — выпуск нелепых freeware/shareware игрушек.

Стать вторым Пажитновым

На самом деле это, конечно же, не так. Нелепых игрушек хватает, но и успехов немало. Просто про них широкая публика не знает. Не будем поминать всуе Тетрис или менее заезженный Color Lines, в Рунете и без них хватает проектов, достойных геймерского внимания. Мы выяснили это на собственной шкуре, когда пару лет подряд проводили Всероссийские конкурсы любительских игр. Программисты-любители буквально завалили нас проектами всех известных и, что забавнее, доселе неизвестных жанров. Это и понятно, разработчики-любители всегда чувствуют себя куда свободнее профессионалов. Последние вынуждены творить с оглядкой на издателя. А тот — на «потребительский спрос», диктуемый казуалами. Потому-то нередко разработчики с именем уходят из крупной компании в никуда, чтобы сделать нечто особенное. Впрочем, это заезженная тема, вернемся-ка мы к любителям...

Причины, толкающие обычных людей на совершенно отчаянное (по соотношению вложенных сил и полученной отдачи) мероприятие — написание Своей Игры, долго искать не надо — они на поверхности. Это и желание сделать «лучше, чем компания X», и намерение реализовать какую-то сногсшибательную идею, даже простое «прославиться на весь мир как Пажитнов».

Конечно, получается далеко не у всех. Опять же из конкурсного опыта выходит, что один приличный (совсем круто — окупившийся, прославивший создателя...) проект приходится на два-три десятка провальных, не вышедших из бета-тестирования или погибших в утробе игрушек. Если учесть, что написание игры в одиночку и без должного финансирования тянется очень долго — от нескольких месяцев до года, а результат не гарантирован, то кажется, что программистов-любителей должно быть считанные единицы. А вот, поди ж ты...

Грустная картина? Что-то много черной краски?..

Чувствую, пора приободрить читателя, возможно, и самого когда-то учившего C++ и мечтавшего написать на досуге игрушку. Верьте, в этой жизни нет ничего невозможного и в подтверждение тому — настоящий русский Success story!

Долгий путь от альтруизма к коммерции

...Мы познакомились задолго до «Сферы», еще до того, как в Рунете стали привычными платные шарды *Ultima Online* — в начале 2001-го появилась играбельная версия некоммерческой многопользовательской Online RPG *Shadow Worlds.* Разработчики, а первоначалу это было всего 4 человека, мечтали, что игра «...если и не обгонит Ультиму, то займет почетное второе место из-за отличного сочетания качества исполнения и полной бесплатности». В отличие от большинства любительских проектов *SW* в своей программно-дизайнерской основе ничего не заимствовала, были созданы оригинальные клиент, сервер и собственная графика (забавно — теперь многие вещи и текстуры из игры периодически всплывают в других проектах). Игровая же концепция и gameplay оригинальны, если так можно выразиться, процентов на 50, и *SW* в этой части напоминает многим и *«Аллоды»*, и *Diablo 2*, и *UO* разом. Впрочем, споры о качестве SW сейчас не важны, игра нашла своих поклонников и на этом можно поставить точку. Гораздо важнее проследить путь весьма масштабного любительского проекта от полной безвестности к началам окупаемости. Путь, который мечтает пройти каждый программист-любитель.



Need For Kill — навечно бесплатный!

У студента-программиста из Иваново, скрывающегося под псевдонимом 3d[Power], на разработку этого двумерного брата Quake'а (http://www.3dpower.org) ушло более восьми месяцев. Как признается 3d[Power], он «пытался сделать игру максимально киберспортивной, очень много внимания было уделено балансу...». В NFK тщательно воссозданы предметы и оружие из Q3A. Более того, сами карты весьма схожи с оригиналом и представляют собой как бы вертикальный срез знаменитых dm-арен. В итоге мы имеем нечто забавное и совершенно невероятное — многие тактические приемы и навыки, приобретенные в Q1-Q3A, работают и в NFK!

Кроме того, есть консоль для ввода команд, рокет и гренадо джампы, запись и просмотр демок и т.п. У NFK — неплохой редактор уровней (карт), разрешено импортировать в игру свои модели игроков.

Поддерживается мультиплеер — до 8 игроков (IPX, TCP/IP, модем, direct cable). Любителей «запускать сервера» заинтересует режим dedicated сервер, с регулировкой степени синхронизации (аналогично rate в Q3). Кроме этого поддерживается одновременная игра двух соперников за одним компьютером (hot seat). Есть так называемые trix-арены — особые карты, которые надо пройти на скорость, а записанную при этом демку внести в сводную таблицу рекордов trix-арен.

Летом 2002 года Need For Kill стал победителем второго Конкурса любительских игр. За прошедшие два года бета-версия превратилась в более чем зрелый проект с полноценным мультиплеером, ботами, серверами, фанатскими сайтами, турнирами и LAN-вечеринками в Москве, Питере и Ростове...

Чем не еще один Success story любительского проекта без тени коммерции?..

Конечно, *SW* развивался не так быстро, как хотелось бы создателям. Честно говоря, было впору опустить руки. Ни после выхода бета-версии, ни после релиза, ни даже после завоевания призового места на Конкурсе любительских игр разработчики не проснулись знаменитыми. Их заметили игроки, но ни один издатель не проявил к ним интереса. Двигаться вперед приходилось за свой счет и на голом энтузиазме. Основные трудности проект испытывал с бесплатным хостингом, но каким-то чудом раз за разом удавалось-таки находить тех, кто оплачивал немалые издержки — трафик, администрирование, модернизацию серверного «железа».

Это была дорога в тупик, будущее зависело исключительно от личных отношений руководителя проекта Сергея «itx» Воронова со спонсорами и выполнения замысловатых условий, которые они выдвигали. В результате сервер простаивал больше, чем работал, что раздражало старых игроков и, естественно, не способствовало приходу новых. Когда сервер очередной раз отключили, было решено покориться судьбе и частично отказаться от



декларированной с самого начала «некоммерческой» сути *SW*. Введение платы за игру позволяло обеспечить стабильность и не зависеть от «человеческого фактора». Что, кстати, поддержали многие геймеры. Впрочем, игра остается для большинства бесплатной, однако игроки, оплачивающие доступ к *SW*, получили ряд преимуществ: меньшую потерю опыта после смерти и маны при сотворении заклинаний. Золотые монеты при смерти у «платного» геймера не теряются. Некоторые типы оружия обладают лучшим набором характеристик и так далее.

Как ни странно, введение оплаты лишь добавило забот. Денег особых разработчики не получили — раскошелилось немногим более сотни человек, и практически все средства ушли на оплату хостинга на полгода вперед. Зато появилось серьезные обязательства перед «платными» игроками и проект стал куда больше напоминать коммерческую игру! Теперь регулярно, примерно раз в месяц, выходят дополнения. Мартовский update принес новые локации, отличающиеся от основного мира SW. Через магические порталы можно проникнуть в Мир Элементалей, доступ в который получат только платные игроки. Появились и новые вещи, которые смогут надевать и «бесплатники», а вот добывать и ходить за ними в походы — только платные игроки.

В общем, вектор развития *SW* на конвергенцию с коммерческими MMORPG очевиден — платная часть будет расширяться, а бесплатная вырождаться до краткого периода тестирования. Но возникает один законный вопрос, а может ли любительский проект...

...стать основным местом работы?

В конце 2003 года была запущена англо-немецкая версия *SW* под именем *Shadow Worlds: Bruderschaft der Schwerter* (**http://www.shadowworlds.de, официальный сайт русскоязычной версии — http://www.mpog.ru**). *SWBS* — чисто коммерческий проект и отличается от оригинальной русской игры системой набора опыта, некоторыми улучшениями графики, новыми локациями и квестами. Бесплатно в *SWBS* поиграть можно, но только на острове для новичков и имея ограничение до 20 уровня (выше прокачаться нельзя). Несмотря на то, что игра ориентирована прежде всего на немецкоязычную аудиторию (так по крайней мере думали немецкие партнеры), большая часть игроков — американцы, да и общение в игре идет в основном по-английски. Примечательно, что часть русскоязычной аудитории и некоторые американцы, которые играли на сервере в Рунете, ушли на немецкий сервер, предпочитая платить за игру и взамен иметь ответственные отношения с разработчиками.

Согласно агентурным данным, сегодня средства от проекта поступают очень незначительные — чуть больше, чем издержки на ведение проекта, поэтому говорить об *SW* как об основном месте работы для выросшего вдвое коллектива (8 человек) пока рано. Но тенденции весьма обнадеживающие - есть зарубежные партнеры и состоятельные игроки. Отечественная *Shadow Worlds* не имела такой информационной поддержки в СМИ, как, к примеру, «Сфера», поэтому за рубежом приходится начинать с нуля. Тем не менее, число «проплативших» растет и примерно 25% из них оплачивает игру за три месяца вперед. По мнению разработчиков, это свидетельство того, что *SW* нашла свою нишу...

Как начать игровой проект в Интернете?

БОЛЬШИНСТВО ЛЮБИТЕЛЬСКИХ ИГР ГИБНУТ, НЕ ПРОЙДЯ И ПОЛПУТИ ДО РЕЛИЗА. СОВЕТЫ, ПРИВЕДЕННЫЕ НИЖЕ, ДОСТАТОЧНО ОЧЕВИДНЫ, НО ВАЖНОСТЬ СЛЕДОВАНИЯ ИМ ПЕТЕР ЛАРСОН (HTTP://WWW.PELLESOFT.SE) ПРОВЕРИЛ «НА СОБСТВЕННОЙ ШКУРЕ».

1. ИДЕЯ

«Родить» хорошую идею можно вдохновившись любимыми играми, книгами, фильмами, беседами с друзьями, необычным сном и так далее. Главное — четко сформулировать и закрепить идею в виде формализованного документа. Чем детальней разработаете игровую концепцию в начале пути, чем точнее опишете все особенности и цели, тем ниже вероятность, что к концу проекта проблемы будут нарастать как снежный ком.

2. КОМАНДА

Интернет, Интернет и еще раз Интернет! Пройдитесь по сайтам 2D- и 3D-дизайнеров, программистов и музыкантов, посидите в специализированных форумах (HTTP://GAMEMAKER.RU и т.п.). Главная задача — найти энтузиастов, то есть людей, получающих удовольствие от того, чем они заняты. Лишь энтузиасты готовы тратить собственное время на некоммерческие и рискованные проекты.

3. ПРОДАЖА

Конечно, можно выставить готовую игру на торговой shareware-площадке или сервере условно-бесплатных программ. Но не рассчитывайте в этом случае на большие доходы. Реально заработать удастся лишь при условии, что проект заинтересует издателя, обладающего финансовыми, рекламными и маркетинговыми возможностями. Аргумент для издателя — играбельная демо-версия. Она может быть невелика, один уровень — это то, что нужно. Главное — gameplay, но не стоит забывать про графику и баги. Первая должна присутствовать, а вторые, по возможности, отсутствовать. Не стесняйтесь разослать демку нескольким издателям — критические отзывы, которые придут, помогут сделать игру еще лучше.

Более подробные инструкции есть на HTTP://WWW.GAMEDEV.NET/REFERENCE/BUSINESS/FEATURES/VIRTUAL/ (на англ.).

Игра за два клика мышкой

Если пример *Shadow Worlds* убедил не до конца, то на одной из врезок вы найдете еще одну вдохновляющую историю — про *Need For Kill*, выведенную «в люди» и вовсе программистом-одиночкой. Есть у меня в запасе еще несколько впечатляющих примеров проданных массовым тиражом (по несколько тысяч регистраций!..) shareware игрушек и любительских разработок, купленных солидными издателями. Но, чувствую, пора остановиться, так как вдохновение начинающего «игроделателя» тут улетучивается, столкнувшись с суровой действительностью. «Знающие» люди быстро разъяснят, что без знания C++, Visual Basic, DirectX серьезных пакетов объемной графики и команды профессионалов игру не сделать...
Не верьте! Интернет буквально трещит по швам от сотен разнообразных движков, наборов игр-«полуфабрикатов», исходных кодов, оригинальных языков программирования и тому подобных штук. Примерно половина этого добра предлагается бесплатно (включая древности вроде исходного кода *Quake 1* на условиях GPL), еще четверть - за небольшие деньги, эквивалентные покупке одной коробочной игрушки. Остальное - это предложения, требующие покупки лицензии, и суммы могут быть вполне серьезные. Но вот что интересно, многие современнейшие среды разработки, например, *Unreal Engine 2 Runtime* (**http://udn.epicgames.com/Powered/UnrealEngine2Runtime**) предлагаются бесплатно (!), причем даже для производства игр (!!), но, увы, с жестким ограничением их публичного и коммерческого использования.

Так что даже у новичка выбор велик. Для начинающих выпускаются упрощенные языки программирования, адаптированные пакеты создания 3D графики, анимации, рендеринга. В диапазоне от freeware до $100-200 можно найти шикарные предложения. Например:

Blitz3D/BlitzPlus (**http://www.blitzbasic.com, $100/$60**) — компиляторы, дебаггеры, среды разработки, полная документация для создания 3D и 2D игр.

Torque Game Engine SDK (**http://www.garagegames.com, $100**) — полноценная среда разработки с сетевым кодом, редакторами пользовательского интерфейса, скриптов и миссий, исходниками на C++ source, средствами рендеринга.

3D Game Studio (**http://www.3dgamestudio.com, $89**) — пакет, содержащий 3D и 2D движки, физическую модель, редакторы, скрипты, библиотеки объектов и игрового арта, исходники готовых игрушек.

GameMaker (**http://members.aol.com/AIStaff/GameMakerHelp.html, $20**) позволит и вовсе обойтись без программирования при создании несложных аркад и adventure.

Blender (**http://www.gameblender.org, free ware**) — включает все средства для разработки 3D графики, видео и интерактивных игр. Помимо скромного размера и высокой скорости рендерин-



га, главное достоинство – кроссплатформенность. Игрушки идут под *Windows, Mac OS; Linux, FreeBSD, SGI Irix, Solaris...*

В России стараниями подвижников-локализаторов из *«МедиаХауза»* лидером продаж и героем всех выставок остается *DarkBasic* (**http://darkbasic.thegamecreators.com, $50, локализованная версия — $20**). Российские издатели всячески раскручивают этот продукт: проводятся турниры разработчиков-любителей, выпускаются сборники любительских игр, новые библиотеки текстур и 3D моделей и даже упрощенные варианты программы (*«Конструктор 3D игр»*). Массового ажиотажа вокруг «русского» *DarkBasic*'а пока не наблюдается, но провалом этот проект тоже назвать нельзя.

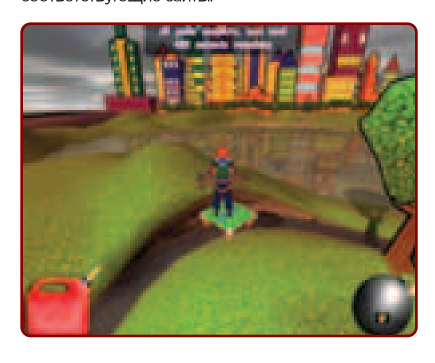
Тем, кто немного знаком с программированием, но пока не готов тратить деньги на хобби, стоит обратить внимание на разнообразные *Open Source 3D Engines*: от популярного, но слабо документированного *Crystal Space 3D* (**http://crystal.sourceforge.net**) до более стабильного и комментированного *Cube Engine* (**http://www.cubeengine.com**). Кстати, проект на *Cube* можно продавать. Как вариант, стоит дождаться выхода SDK для *HL2* или *Doom 3* и сделать свою игру пусть некоммерческую и в виде мода, но зато с самой современной графикой.

Кому, как и где продаться подороже?

«...Так, почитаем-ка повнимательнее. А вот, нашел – «не менее 65% денег будет перечислено разработчику». Пожалуй, неплохая сделка. Решено– публикую игру на сайте *Garage Games* (**http://www.garagegames.com**)! Или все-таки обратиться в *«Софткей»* (**http://www.softkey.ru**)? Они дают лишь 50%, но зато игру увидят русскоязычные пользователи, а интерфейс-то у меня кириллический. Эх, была, не была, публикую и там, и тут, и еще вон там — на всякий пожарный...»

Примерно так представляются мучения разработчика-любителя после долгих месяцев просиживания за компьютером и благополучного завершения проекта. Это самое волнительное время и важнейший этап — лишь оценка пользователей покажет, стоит ли хоть чего-то потраченное время и усилия.

Первым и самым естественным шагом станет размещение новоиспеченной игры на популярных freeware/shareware серверах. Для игр с русским интерфейсом подойдут ресурсы типа *Download.Ru* (**http://www.download.ru**), *Freeware.Ru* (**http://www.freeware.ru**). *Softbox.Ru* (**http://softbox.ru**) и им подобные. Для других языков стоит подобрать соответствующие сайты.



Война за возвышение

Сергей Анисимов — программист, автор популярной в середине 90-х стратегии *«Война за возвышение»*. Сегодня — ведущий раскрученного ресурса *«Программирование магических игр»* (http://pmg.org.ru).

CGW: Что же это за зверь такой, «магические игры» — уж не новый ли жанр?

CA: В необычном названии отражен дуализм моих игровых пристрастий. Во-первых, я люблю все связанное с магией и, понятное дело, игры с этим элементом. А во-вторых, «магические» игры — это те проекты, что привлекают внимание, завораживают геймера. В общем, настоящие серьезные хиты.

CGW: Программирование игр — не самое простое дело. Есть ли какие-то готовые движки, программы или утилиты, с помощью которых начинающий «игроделатель» легко создаст свою первую «магическую» — в вашем понимании этого термина — игру?

CA: Легко создаст?.. Увы, но легко не получится. Конечно, готовые движки есть (*Crystal Space, Fly3D, Panard Vision, AURAN Jet, Jet3D, Oxygen3D, Genesis 3D* и так далее). Есть даже целые интегрированные системы (*Blender, 3D GameStudio*), которыми я, честно говоря, не пользовался. Но это лишь инструментарий! Все равно сюжет или поведение персонажей игры эти библиотеки за разработчика не придумают. Так что игровой проект — это работа, работа и еще раз работа.

CGW: А как же пакеты типа *Dark Basic* или *Blitz Basic?!* Разработчики утверждают, что даже ребенок создаст с их помощью отменную игрушку из готовых элементов как из конструктора. Даже коммерчески успешную...

CA: Во-первых, я программист, и мне нравится программировать, во всем разбираться самому. Во-вторых, я не знаю ни одного серьезного хита, сделанного с помощью этих сред. В-третьих, если эти программы - для детей, то мне-то зачем ими пользоваться? В-четвертых, у этих программ есть вполне естественные ограничения. Хотя, конечно, сбрасывать со счета эти программы не стоит, все зависит от поставленной задачи; я более чем уверен — для многих использование такого рода продуктов резко «облегчает жизнь». Думается, сегодня они хорошо подходят для небольших проектов. Но мой прогноз на будущее — парадоксален: рано или поздно, не мытьем, так катаньем эти среды станут преобладающими, в основном из-за того, что создание игр — это непросто, и спрос на удобные инструменты для создания хороших игр со временем только возрастает.

CGW: Что подсказывает ваш опыт, легко ли разработчику-любителю сделать свой проект популярным или даже заработать на нем кое-какие средства? И что проще — стать у нас популярным или заработать за рубежом?

CA: Я не главный авторитет в этом вопросе, так как имея опыт разработки востребованных игр, сам, увы, еще ничего не продал — только собираюсь. Но именно потому пристально слежу за этим и, признаюсь, весьма впечатлен результатами многих любительских проектов. Более того, примерно год назад я был несказанно поражен, когда заметил, что большинство моих знакомых играют в основном в небольшие игры, скаченные из Интернета. Ну а сегодня все просто говорит, да что там «говорит», вопиет за то, что заработать на небольших играх в Интернете можно и очень неплохо! Конечно, основополагающую роль в успехе играют свежесть идеи, «альтернативность» мэйнстриму и качество реализации. Если эти составляющие имеются, то шансы пробиться у игры возрастают. Я хочу поддержать разработчиков-любителей и подчеркнуть, что, несмотря на разнообразие предложений на рынке shareware/freeware игр, всегда можно пробовать и начинать делать свои, пусть небольшие, но обязательно — «магические» игры!

CGW: Сергей, объяснитесь напоследок, кого же объединяет ваш проект — поклонников магии или игр?

CA: Ни тех, ни других. У них свои сайты и тусовки. Мой ресурс - для серьезных программистов. С большим таким креном в игры, конечно же...

Если при разработке игры вы пользовались каким-то готовым пакетом, то стоит проверить, не предоставляет ли «материнский» сайт услуг по раскрутке и продаже игры. Те же *Garage Games* охотно рекламируют и реализуют любительские игры и не только на движке *Torque!*..

Все эти усилия замечательно дополнит собственный сайт, обязательно с удобным форумом. Распишите, какая у вас замечательная игра, прекрасная графика, какие свежие идеи воплощены, и ждите. Геймеры не только завалят вас ценными советами, но и разнесут «благую весть» по Сети — при условии, что игра понравилась. В противном случае — немедленно размажут и затопчут, вам издевательски объяснят, что тысячный и неудачный клон *DOOM*'а никому в XXI веке не нужен, графика — отстой, gameplay — дрянь. И никакие оправдания не помогут, будьте к этому морально готовы!

Утешайтесь мыслью о том, что многим, очень многим профессионалам тоже неприятно читать объективные статьи о своих замечательных играх в злобных журналах (вроде нашего).

Немного личного...

Если к этому месту заметки вы все еще не потеряли желания заниматься «игроделанием», то постарайтесь рассчитать собственные силы, терпение, прикиньте, хватит ли свободного времени на новое увлечение. Чтобы было проще определиться, приводим «конфиденциальную» редакционную статистику, собранную по результатам прошедших Конкурсов на лучший любительский проект России:

Любимый жанр — Логические игры, 2D Аркады
Срок реализации игрового проекта — 1-1,5 месяца до демо-версии
Средний размер игрового дистрибутива — 3,8 Мбайт
Наименьший размер игрового дистрибутива — 15 Кбайт
Наибольший размер игрового дистрибутива — 76,7 Мбайт
Наибольший размер дискового пространства, занятого установленной игрой — 416 Мбайт (91 файл)
Наличие сайта, форума — у 85% разработчиков-любителей
Пол участников — 100% мужской

Последний пункт, возможно, не требует никаких комментариев. Но и вопрос вполне законный вызывает: «Неужели последний оплот, еще не взятый в этом мире феминизмом, — это именно любительское «игроделание»?!» Выходит — так. И если вы девушка — даже не пытайтесь делать игры, это трудный мужской выбор...

И еще. Одна маленькая личная просьба — только не логические игры и 2D-аркады! Их слишком много даже для такой огромной сети как Интернет. **Сергей Долинский**


WIRELESS
GAMING REVIEW
СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ
WWW.WGAMER.COM
Neverwinter Nights
ГЛАВНАЯ ТЕМА:
PREVIEW МОБИЛЬНОЙ
ВЕРСИИ NWN
ЛУЧШАЯ В МИРЕ RPG ПРИХОДИТ НА МОБИЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ
PREVIEW
NINJA GAIDEN
ОТ TECMO
REVIEW
PRINCE OF PERSIA
WORMS WORLD PARTY
ACE YETI TRAPPER
НЕСБЫТОЧНЫЕ МЕЧТЫ...
МОБИЛЬНЫЕ
ТЕЛЕФОНЫ В ЯПОНИИ
№03(22), МАРТ 2004 COMPUTER GAMING WORLD RE 113



PREVIEW

NEVERWINTER NIGHTS

РАЗРАБОТЧИК: FLOODGATE ИЗДАТЕЛЬ: JAMDAT MOBILE

По мнению истинных фанатов RPG, высшее (и единственное!) предназначение компьютера — подсчитывать значения спас-бросков в мире *Dungeons & Dragons*. И созданная BioWare игра *NWN* получила в свое время хвалебные отзывы в прессе и разошлась огромными тиражами именно потому, что идеально соответствовала данной точке зрения.

В начале 2004 года компании JAMDAT и Floodgate выпустят версию *NWN* для мобильных телефонов, которая, впрочем, будет довольно сильно отличаться от своего компьютерного оригинала (не говоря уже о настольном прототипе). Это потрясающе! Разработчикам CRPG потребовалось 30 лет, чтобы наконец-то корректно смоделировать на PC правила вселенной *AD&D*, — и уже совсем скоро *NWN* выйдет на мобильных платформах, чтобы раз и навсегда перевернуть наши представления об «игрушках для телефонов».

Мы протестировали бета-версию игры на телефонах *LG VX6000* и *Motorola MPx200 Smartphone*. В принципе, оба аппарата демонстрировали весьма впечатляющую (с учетом их электронной начинки) графику, но, честно говоря, очень трудно заставить себя смотреть на что-то еще после потрясающе четкой картинки с высокодетализированными текстурами на «Мотороле». Вообще, если вы — серьезный геймер и настроены в будущем много играть на своем телефоне, позаботьтесь о том, чтобы он поддерживал операционную систему от Microsoft.

Перед началом игры вы создаете героя. Мобильная версия *NWN* основана на 3-ей редакции правил *AD&D* и предлагает на выбор семь рас и семь классов (Barbarian, Cleric, Fighter, Monk, Paladin, Rogue и Sorcerer). Портреты персонажей и фоновая музыка были взяты прямиком из оригинальной RPG от BioWare и очень способствуют созданию игровой атмосферы.

Но, конечно, главное достоинство *Neverwinter Nights* — это сюжет. Все работающие над игрой дизайнеры Floodgate и JAMDAT являются ветеранами *AD&D*, и это чувствуется буквально во всем. В первой главе приемный отец героя поручает ему выяснить причину странной болезни деревьев, грозящей уничтожить Circle Grove. Вскоре выясняется, что во всем виноваты гномы-изгнанники, чья дымная кузница загрязняет окружающую среду и губит растения. Гномы, в принципе, согласны свернуть свою деятельность, но сначала вы должны выполнить для них ряд квестов. Задания оказываются увлекательными и разнообразными, а выразительные персонажи, которых вы встречаете по ходу прохождения, устанавливают новые стандарты качества для мобильных адвенчур.





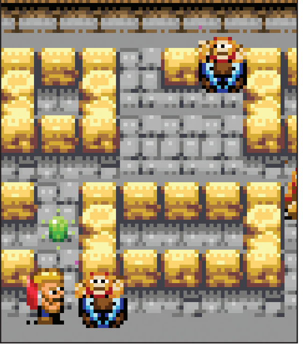


Тем не менее, присутствуют в *NWN* и многие традиционные для жанра RPG проблемы. В игре слишком много однообразных диалогов с NPC — по всей видимости, это неизбежное зло, которое не удастся искоренить никогда. Кроме того, на просторах игрового мира вам встретятся десятки локаций и множество зданий, которые можно посетить, но почти все они предлагают герою одни и те же услуги: «купить-продать» и «отдохнуть». А ведь в мобильной версии *NWN* вполне можно было бы реализовать непростые отношения различных рас и мировоззрений — что, кстати, было успешно сделано в PC-оригинале.

Впрочем, повторюсь, все эти минорные недочеты связаны скорее со спецификой ролевого жанра, а не с дефектами дизайна данной конкретной игры. Кроме того, показанная нам версия была готова примерно на 80 процентов, и разработчики, несомненно, внесут в игру еще много улучшений. Еще одна хорошая новость заключается в том, что сама архитектура мобильной игровой платформы позволяет постепенно расширять мир *NWN*, добавляя в него новые модули. Правда, пока представители JAMDAT не делали никаких анонсов по поводу будущих add-онов к трем миссиям, из которых на данный момент состоит игра, но сама возможность для их подключения встроена в игровой движок. И если все пойдет нормально, то в конечном итоге прохождение кампании *NWN* на мобильнике будет занимать не меньше времени, чем на PC.

— МЭТТЬЮ БЕЛЛОУЗ

СОДЕРЖАНИЕ







О РУБРИКЕ

Рубрика *«Wireless Gaming Review»* подготовлена компанией *WGR Media*. Здесь вы найдете самые значимые новости в мире мобильных игр, а также предварительные обзоры и рецензии наиболее интересных игрушек. Наш критерий отбора очень прост — мы пишем только про самое лучшее. Потому что в мобильно-игровом мире существует огромное количество всевозможного отстоя, и мы не хотим, чтобы вы тратили на него свои деньги. А еще нам очень важно знать, что вы думаете по поводу наших материалов. Поэтому, пожалуйста, направляйте свои вопросы, комментарии и пожелания редактору рубрики Мэттью Беллоузу (Matthew Bellows) по адресу: matthew@wgamer.com

БЛАГОДАРНОСТИ

Мы благодарим всех людей, пожертвовавших рождественскими каникулами ради того, чтобы эта рубрика увидела свет: технического редактора Кэшмана Эндрюса (Cashman Andrus), игрового редактора Эйвери Скора (Avery Score), обозревателя Деймона Брауна (Damon Brown), обозревателя Стивена Паллейя (Stephen Palley), литературного редактора Патрика Босси (Patrick Bossi), главного дизайнера Джейсона Бэблера (Jason Babler) и начальника штаба Энн Мэри Мигель (Anne Marie Miguel).

Рубрика *«Wireless Gaming Review»* является приложением к журналам *Electronic Gaming Monthly* и *Computer Gaming World* и публикуется четыре раза в год (в марте, июне, сентябре и декабре).

МИР НЕСПРАВЕДЛИВ — КЭШМАН ЭНДРЮС

УВЫ, ЭТО ПРАВДА — ЯПОНЦЫ ПОЛУЧАЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ В КРУТЫЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРУШКИ НАМНОГО РАНЬШЕ, ЧЕМ МЫ. НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ВРЕМЕННОЙ РАЗРЫВ МЕЖДУ ПОЯВЛЕНИЕМ ОЧЕРЕДНОГО ЧУДА ТЕХНИКИ НА ЯПОНСКОМ И АМЕРИКАНСКОМ РЫНКАХ СОСТАВЛЯЕТ ОТ 12 ДО 18 МЕСЯЦЕВ. ТАК ЧТО, ПОЗНАКОМИВШИСЬ С ТЕЛЕФОНОМ FOMA F900I ОТ FUJITSU, ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИМЕРНО ПРЕДСТАВИТЬ СЕБЕ, КАКОГО УРОВНЯ МОБИЛЬНИК БУДЕТ У ВАС ЧЕРЕЗ ПОЛТОРА ГОДА.

Более подробную информацию о данной модели можно найти по адресу: wgamer.com/device-427

FOMA F900i от Fujitsu



ЭКРАН: QVGA, разрешение 240x320 пикселей, 65 или 262 тысячи цветов, размер 2.2 дюйма. Экран выдает примерно вдвое более четкое изображение, чем большинство LCD-экранов на современных ноутбуках.

ИГРЫ: *Tetris,* онлайновые RPG и шутеры от лучших современных разработчиков. Например, компания Square Enix уже объявила о портировании на модельную линейку 900i игровых серий *Final Fantasy* и *Dragon Quest.*

СОВМЕСТИМОСТЬ: Новые серии телефонов появляются примерно раз в полгода, и они полностью совместимы между собой, включая поддержку одних и тех же приложений, сервисов и даже аксессуаров.

СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ: Серия 900i предназначена для работы с W-CDMA сетью третьего поколения FOMA от DoCoMo. Скорость беспроводной скачки составляет до 384 Kb/c, что примерно вдвое меньше, чем по кабельному модему.

FLASH: Возможность проигрывать любые мультики, сделанные в Macromedia Flash.

JAVA: Благодаря большому объему оперативной памяти F900i без проблем показывает любые картинки и проигрывает музыку. DoCoMo имеет собственную версию движка Java, которая называется DoJa и включает все необходимые для мобильного телефона модули.

МОЩНОСТЬ: Некоторые модели работают под Linux, некоторые — под Symbian. В любом случае на телефоне устанавливается многозадачная 32-битная ОС, а его сердцем является процессор ARM9, превосходящий по производительности самые навороченные компьютерные CPU 5-летней давности.

КАРТЫ ПАМЯТИ: Слоты для карточек Memory Stick Duo или miniSD позволят вам без проблем переносить игры, картинки и музыку с телефона на компьютер и обратно.

КАМЕРА: В телефон вмонтирована 1- или 2-х мегапиксельная цифровая камера с возможностью съемки роликов и поддержкой видеоконференций.

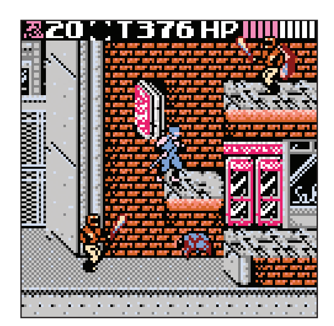
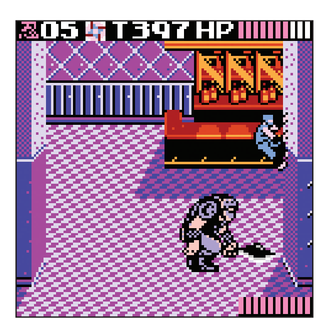
ДИЗАЙН: Поскольку все телефоны одной серии обладают примерно одинаковыми техническими характеристиками, чтобы охватить различные возрастные и социальные группы потребителей, производитель выпускает их в разных вариантах дизайна. Доступны любые цвета и вариации формы. Неважно, какого цвета ваша «Феррари» — красного, ядовито-зеленого или мутно-розового, вы без проблем подберете для нее идеально подходящую по тону трубку.



PREVIEW

NINJA GAIDEN CHAPTER 1: DESTINY

РАЗРАБОТЧИК: TECMO **ИЗДАТЕЛЬ**: TECMO

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ИГРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНИКОВ

ПО ДАННЫМ ОПРОСА ЧИТАТЕЛЕЙ WGAMER.COM

Ninja Gaiden: 34.29%
Call of Duty: 20.95%
Neverwinter Nights: 21.90%
Pathway to Glory: 7.62%
Snowboard Tycoon: 4.76%
Другое: 10.48%

Ниндзя и видеоигры прямо-таки созданы друг для друга. Их пылкий роман длится уже без малого два десятка лет, что позволяет сделать вывод о постоянстве и серьезности этих романтических отношений. Вскоре и вы сможете насладиться плодами их медового месяца на своем мобильном телефоне. Главным героем аркады *Ninja Gaiden* будет никто иной, как сам Рю Хайябуза aka The Super Ninja, главный специалист по вышибанию мозгов из несчастных прислужников зла. Название игры не является совпадением – это действительно порт классического хита *Ninja Gaiden* с приставки NES на мобильную платформу, причем порт весьма качественный и идеально передающий главное достоинство оригинала – развеселые безумные бои на мечах.

Ветераны знаменитой аркадной серии не найдут в мобильной версии игры ничего для себя нового. На протяжении пяти уровней нам предстоит лазать по отвесным стенам, массами шинковать плохих парней и применять особую магию – ниндзютсу. Причем графика и звук на мобильном телефоне (по крайней мере в присланной нам тестовой J-Phone версии) ничуть не уступают тому, что было на «родной» приставке NES.

Напоследок – о двух вещах, которые беспокоят меня в связи с приближающимся американским релизом игры. Во-первых, японская версия, с которой мне довелось общаться, страдала от ряда проблем, связанных с управлением. Клавиатура – не самый удобный инструмент для мгновенного изменения направления движения Рю Хайябуза, особенно когда тот находится в полете (например, когда надо быстро ударить врага слева и тут же швырнуть сюрикен в парня справа). А ведь Ninja Gaiden относится к категории игр, в которых неудобное управление способно на корню погубить все удовольствие от геймплея. Во-вторых, американские модели телефонов, на которые Tecmo портирует *Ninja Gaiden*, явно не дотягивают до японских стандартов. И я с ужасом думаю о том, что качество графики и звука может серьезно пострадать при переносе на наши примитивные аппараты... В общем, следите за новостями на www.wgamer.com – и вы первыми узнаете обо всех подробностях американского релиза. – ЭЙВЕРИ СКОР

http://wgamer.com/game-3103

REVIEW

ACE YETI TRAPPER

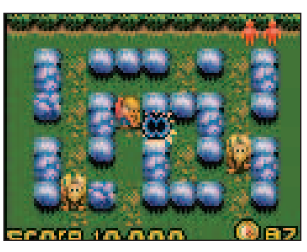
РАЗРАБОТЧИК: SUPER HAPPY FUN FUN **ИЗДАТЕЛЬ:** BANDAI **ПЛАТФОРМА:** SPRINT

Идея, лежащая в основе игры *Ace Yeti Trapper*, очень проста: всемирно известный исследователь Джек Бивуак пытается отыскать в горах Непала снежного человека – йети. Но прежде чем приступать к охоте на Большеногого, Джек должен сначала отточить свои охотничьи навыки на более слабых тварях – он выманивает их на себя, ведет по лабиринтообразным уровням и в конечном итоге заводит в специальные ловушки.

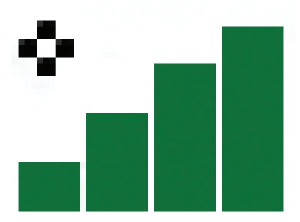
Петляя между разбросанными по картам камнями, Джек щеголяет превосходной анимацией, машет руками не хуже знаменитого водопроводчика Марио и ловко расставляет на своем пути западни для зверей. Игра идет очень ровно и не тормозит даже на самых сложных уровнях. Единственная проблема *Ace Yeti Trapper* связана с управлением, в частности с установкой ловушек. Вообразите себе – для того чтобы поставить и активировать западню, требуется нажать четыре кнопки, а в случае удачной поимки придется нажимать еще четыре кнопки, чтобы удалить плененного зверя с уровня. В общем, молитесь о том, чтобы клавиша «5» на вашем телефоне оказалась достаточно прочной...

Ace Yeti Trapper нельзя назвать шедевром, но игра очень увлекательна и аддиктивна. На установку ловушек требуется определенное время, поэтому думать приходится много, особенно на высших уровнях, где монстры бегают быстро, а лабиринты чертовски сложны. Идеальная игрушка для общественного транспорта.
– СТИВЕН ПАЛЛЕЙ

http://wgamer.com/game-2725

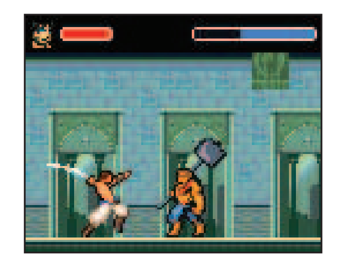



РЕЙТИНГ WGAMER:



REVIEW: PRINCE OF PERSIA

РАЗРАБОТЧИК: GAMELOFT **ИЗДАТЕЛЬ:** GAMELOFT
ПЛАТФОРМА: VERIZON



Трудно найти более расторопного и успешного издателя игр для телефонов, чем Gameloft, — равно как и трудно найти более подходящую для мобильной платформы игру жанра Action-Adventure, чем *Prince of Persia: The Sands of Time*. Интерфейс, графика, геймплей — абсолютно все в этой игрушке идеально подходит для наших с вами мобильников.

Как и в предыдущих частях POP, главным героем *The Sands of Time* является принц, который без конца карабкается, прыгает, дерется, решает хитрые головоломки и таким образом постепенно прокладывает себе путь по лабиринтам враждебного замка. Периодически принц находит предметы, временно дающие ему полезные способности, например полет. Управление на редкость удобное — несмотря на то, что игра задействует практически все кнопки телефона. И на самом деле, невзирая на кажущуюся аркадность геймплея, для успешного прохождения *Prince of Persia* умение думать намного важнее, чем способность быстро нажимать на клавиши. В целом же можно без всякого преувеличения сказать, что *The Sands of Time* — настоящий шедевр.

Моя единственная претензия к игре заключается в том, что подобно большинству продуктов от Gameloft она чересчур короткa. Впрочем, спрятанные на уровнях секреты и хитрая система рангов наверняка побудят вас проходить *The Sands of Time* вновь и вновь... Молодцы, разработчики!

— ДЕЙМОН БРАУН
http://wgamer.com/game-2911

РЕЙТИНГ WGAMER:

REVIEW: WORMS WORLD PARTY

РАЗРАБОТЧИК: KILOO **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
ПЛАТФОРМА: NOKIA SERIES 60 PHONES



Я всегда любил серию *Worms*. Ожесточенные сражения маленьких злобных червяков, уничтожающих и взрывающих все на своем пути, — разве это не здорово? К сожалению, J2ME-версия игры, изданная THQ, меня скорее разочаровала, чем порадовала.

В игре присутствуют все основные элементы геймплея *Worms* — живописные разрушаемые уровни, широкий выбор оружия, жалобные предсмертные крики персонажей, — причем все они вполне адекватно адаптированы к специфике мобильного телефона. А вот чего игре не хватает — так это веселья и динамики, благодаря которым *Worms* всегда были излюбленной забавой геймерских вечеринок. Мобильный вариант игры получился каким-то медленным, чтобы не сказать тормозным. А поскольку AI соперников довольно слаб, вам не составит ни малейшего труда раз за разом побеждать их.

Если бы я не возлагал на «телефонную» версию *Worms* таких больших надежд, то, наверное, не был бы так разочарован. Но игра обещала стать настоящим фейерверком, а оказалась всего лишь пшиком...

— КЭШМАН ЭНДРЮС
http://wgamer.com/game-1269

РЕЙТИНГ WGAMER:

ТЕСТИРУЕМ

Двенадцать игровых машин

Что предлагают геймерам отечественные производители компьютеров? Читайте, сравнивайте, выбирайте. Олег Денисов, Сергей Назаров

Когда речь заходит о движущей силе, что заставляет производителей выпускать все более мощные компьютеры, а пользователей — их покупать, редакторы журнала *Computer Gaming World* удовлетворенно кивают головами. Да, именно игры — главный стимул для прогресса!

Как мы тестировали

Готовя этот обзор, мы предложили ведущим российским изготовителям предоставить нам для тестирования компьютеры следующей конфигурации. Во-первых, в машине должен быть один процессор (официально объявленный на момент тестирования). Во-вторых, оперативная память обязана иметь объем 512 Мбайт. В-третьих, графический адаптер должен обеспечивать 32-битный цвет при разрешении 1280x1024 точек и частоте регенерации 75 Гц. В-четвертых, нужна дисковая подсистема емкостью не менее 120 Гбайт и какая-нибудь звуковая подсистема. Изготовители могли дополнять машины другими компонентами по собственному выбору.

Для украшения обзора мы просили производителей предоставить машины на тестирование в комплекте с ЖК-монитором. Но учтите, что один и тот же компьютер в магазине может комплектоваться самыми различными мониторами — в зависимости от потребностей и возможностей покупателя — поэтому мы не рассматривали их в обзоре.

Для определения общей производительности систем мы пользовались пакетами **PC Magazine Business Winstone 2004 1.0** и **PC Magazine Multimedia Content Creation Winstone 2004 1.0,** которые измеряют быстродействие в работе с самыми популярными программными пакетами, причем **Business Winstone** ориентирован на офисные задачи, а **CC Winstone** — на мультимедиа.

Производительность машин при работе с 3D-графикой измерялась с помощью пакетов Futuremark **3DMark03 Build 340** и **AquaMark3**. Плюс к этому все компьютеры проверялись на динамический разгон системной шины и графического процессора — т. е. автоматическое наращивание их частот при повышении вычислительной нагрузки. Среди протестированных систем динамический разгон обнаружился только у **3Logic Crusader.**

Все тесты исполнялись в видеорежиме с 32-битной глубиной цвета, разрешением 1280x1024 и частотой регенерации изображения 75 Гц. На машинах была установлена система **Windows XP Professional** с обновлением **Service Pack 1a** и драйверами **DirectX 9.0b.**

Каждому — лучший выбор

Покупатель компьютера находится в положении той телеги из басни, которую лебедь, рак и щука тянут в разные стороны. Желание сэкономить борется со стремлением иметь наиболее престижный (а значит, дорогой) процессор. В одно ухо покупателю шепчет рачительный хозяин: «Бери машину в хорошей фирме, дающей длительную гарантию», в другое говорит внутренний лентяй: «Да зачем ехать куда-то на другой конец города, вот тут ребята в подвале компьютеры собирают». Чтобы помочь вам прийти к окончательному решению, мы ввели два обобщенных показателя: **«Геймерский раж»** (ГР) и **«Геймерский раж на килобакс».** Первый вычисляется по сложной формуле, которая учитывает основные характеристики машины. Мы собираемся защитить диссертацию, посвященную разработке этой формулы. Если объяснять коротко, получится так: 50% «Геймерского ража» определяют тесты производительности **Business Winstone, Content Creation Winstone, 3DMark03** и **AquaMark3,** 40% учитывают емкость дисковой подсистемы, присутствие дополнительных устройств и возможности расширения, 10% — гарантийные обязательства и политику сервиса.

Показатель **«Геймерский раж на килобакс»** получается делением ГР на цену машины в тысячах долларов. Он позволяет выбрать не просто наилучшую игровую систему, а наиболее выгодную по деньгам машину с точки зрения эффективной работы и игрового удовольствия.

Отметим, что в указанные цены входит стоимость системного блока, клавиатуры, мыши и прилагаемых программ.

Киты — в особой весовой категории

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Компания КИТ»** URL: **www.kitcom.ru**
ТЕЛ.: **(095)786-6943** ЦЕНА: **$2620** ВЕРДИКТ: **4.5**

Протестированный нами компьютер ATLANT 3700 от «Компании КИТ» собран в фирменном корпусе «КИТ» 7799K повышенной прочности, дизайном передней панели напоминающем старый ламповый радиоприемник. Корпус отлично продуман: он открывается без помощи инструментов и имеет десять (!) отсеков для накопителей. Спереди на правой панели размещены два порта USB и разъемы для подключения микрофона и наушников. На передней панели корпуса в протестированном нами агрегате были установлены два 80-мм вентилятора для радикального охлаждения жестких дисков. На задней — еще два 80-мм вентилятора — из них нижний нагнетает воздух внутрь коробки, а верхний — выбрасывает наружу (похоже на пылесос?), что вместе с вентилятором блока питания, который также выбрасывает воздух наружу, обеспечивает оптимальную циркуляцию воздуха внутри корпуса.

Отметим также, что видеоплата Gigabyte GV-N595U256V оснащена оригинальной и



★★★★½

«КИТ» ATLANT 3700 лидировал по скорости работы с мультимедиа.

очень эффективной системой охлаждения — она всасывает воздух из внешней среды, прогоняет его через радиатор, прикрепленный к микросхеме графического процессора, и выбрасывает внутрь корпуса. Процессорный радиатор позволяет регулировать скорость вращения вентилятора в диапазоне от 1800 до 3800 об/мин. Ручка регулятора выведена на заднюю панель корпуса.

Добавим к достоинствам компьютера отличные возможности расширения памяти (до 8 Гбайт), записывающий накопитель DVD3RW, качественную звуковую плату и три порта IEEE-1394. Позаботившись о великолепной начинке компьютера, производитель, увы, забыл о некоторых нуждах геймеров. На клавиатуре по соседству с клавишами-стрелками расположены кнопки выключения машины и ее перевода в дремлющий режим. Еще не хватало в азарте игры случайно усыпить машину!

ATLANT 3700 обеспечивается трехлетней гарантией на весь системный блок и двухлетней на компоненты с обслуживанием в сервисном центре. Но за дополнительную плату можно заказать обслуживание на месте эксплуатации (т. е. игры) в пределах московской кольцевой автодороги: трехмесячный сервисный абонемент стоит $25.

Комплект поставки ATLANT 3700 довольно скромный — руководство пользователя на весь компьютер и системную плату, система Windows XP Professional и игры Rainbow Six3 Raven Shield, Tomb Raider The Angel of Darkness и Willrock.

Благодаря мощному 64-разрядному процессору AMD Athlon 64 FX-51 с тактовой частотой 2,2 ГГц, быстрому дисковому массиву RAID 0 на двух 160-Гбайт жестких дисках с последовательным интерфейсом SATA и скоростной видеоплате на ГП NVidia GeForce FX 5950 Ultra эта модель отлично показала себя во время испытаний — ATLANT 3700 лидировал в тестах CC Winstone и AquaMark3, разделил второе-третье место с Formoza 8340AEW по показателю Business Winstone, и был одним из лучших в тесте 3DMark03.

В итоге ATLANT 3700 занял второе место по показателю «Геймерский раж». Но, к сожалению, емкость памяти у этой модели была вдвое больше заданной правилами испытаний — 1 Гбайт вместо 512 Мбайт. Поэтому ATLANT 3700 не участвовал в общем конкурсе.

Мы рекомендуем этот компьютер тем геймерам, которые стремятся всегда быть на два шага впереди остальных, чтобы первыми установить 64-разрядные операционные системы и осваивать 64-разрядные игры. Вы, конечно, понимаете, что искусственный интеллект в таких играх будет гораздо более сообразительным?

Турбосистема идет на взлет

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Ф-Центр»** URL: **www.fcenter.ru**
ТЕЛ.: **(095)105-6447** ЦЕНА: **$2899** ВЕРДИКТ: **4,5**

Компьютер **3Г Game Extreme** имеет очень хорошо продуманную конфигурацию и множество любопытных решений, но пожалуй, главная его отличительная особенность — новейший процессор **Pentium 4 Extreme Edition** с частотой **3,2 ГГц** (по сравнению с обычным Pentium 4 в нем имеется кэш-память третьего уровня емкостью 2 Мбайт). Еще отметим дисковый массив RAID 0 на двух быстрых «вертушках» со скоростью вращения 10 000 об/мин и интерфейсом **SATA**. Учтите также мощную видеоплату на процессоре ATI Radeon 9800 XT, и вы поймете, почему **Game Extreme** показал столь высокую результативность в тестах — первое место в тесте **Business Winstone**, третье — в **CC Winstone** и **AquaMark3** и один из лучших показателей в **3DMark03**.

Знайте, любители компьютерных железок: эта модель имеет такие модные штуки, как TV-видеовход, накопитель **DVD3RW** и комбинированный флоппи/флэш-накопитель (работает как с флоппи-дисками, так и с флэш-картами шести разных типов). Внутри установлены модули памяти **Kingston HyperX** с металлическими радиаторами, которые охлаждают микросхемы.

Корпус **Ascot 6AR-300** отличной конструкции оборудован 300-Вт блоком питания, одиннадцатью отсеками для накопителей и, что исключительно удобно, съемным пылевым фильтром! Внутренние корзины для накопителей оборудованы резиновыми прокладками для гашения вибрации, а PCI-платы фиксируются с помощью специальной пластиковой планки. Плюс к этому — два мощных вентилятора диаметром 120 мм!

Нельзя также не отметить хороший комплект поставки **3Г Game Extreme**. В нем, в частности, есть программы для редактирования видео, графические пакеты и игры **Gun Metal** и **BattleEngine Aquila**.

Компьютер **«МИР» 3Г Game Extreme** быстрее всех остальных справился с офисными задачами и не подкачал в играх. В целом **3Г Game Extreme** произвел на нас очень приятное впечатление, заслуженно став одним из лидеров по показателю **«Геймерский раж»** (четвертое место). Рекомендуем эту модель тем покупателям, кто работает на дому, хочет иметь отличные возможности расширения и хорошую игровую скорость.



★★★★½

«МИР» 3Г Game Extreme: традиционный облик и великолепная скорость.

Что таит черная шкатулка?

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Свет Компьютерс»** URL: **www.svetcorp.net**
ТЕЛ.: **(095)795-0295** ЦЕНА: **$3250** ВЕРДИКТ: **4**

Компьютер DigiO собран в корпусе Accent HT-200B производства компании Kanam, предназначенном для сборки развлекательных центров и домашних кинотеатров. Корпус, располагаемый горизонтально, имеет черный цвет и откидную крышку для доступных извне 5,25-дюймовых накопителей. Как и полагается для компьютера образца 2004 г., на передней панели есть разъемы двух портов USB и одного IEEE-1394. Более того, корпус оборудован двухстрочным ЖК-дисплеем, который выводит текст в виде бегущей строки (с помощью специальной программы). Именно благодаря этому дисплею сей черный ящик легко превратить в автономный аудио-видеопроигрыватель.

Как и положено центру домашних развлечений, аппарат оборудован ИК-приемником (ДУ-пульт прилагается) и мало шумит, будучи оснащен качественным 400-Вт (ого-го!) блоком питания Zalman ZM400A-APF с малошумящим вентилятором и автоматической регулировкой скорости его вращения.

Как известно, красота требует жертв. В конструкции Accent HT-200B обнаружились недостатки. Процессорная зона огорожена с двух сторон видеоплатой и накопителями, поэтому охлаждается недостаточно эффективно. Даже несмотря на применение двух дополнительных вентиляторов, которые установлены на задней панели корпуса, при работе в жаркую погоду «микропроцессор» может перегреться. Внутренние 3,5-дюймовые отсеки не позволяют установить длинную видеоплату (даже укороченный графический адаптер Sapphire Radeon 9800 XT уперся в жесткие диски). Возможности

★★★★ «СВЕТ» DIGIO



Компьютер DigiO фирмы «Свет Компьютерс» — находка для тех, кто сам создает диски DVD-Video.

расширения машины, как видите, ограничены.

Протестированный нами образец DigiO был собран на основе скоростного процессора Pentium 4 3,2 ГГц, быстрой видеоплаты на кристалле ATI Radeon 9800 XT и внушительного дискового массива из двух 250-Гбайт накопителей (общий объем с учетом форматирования 470 Гбайт!). Его скоростные показатели порадуют истинных геймеров — один из лучших результатов в 3DMark03 и средняя скорострельность в тестах Business Winstone, CC Winstone и AquaMark3.

Отметим также наличие записывающего накопителя DVD3RW и качественной звуковой платы, а также восьми (!) USB-портов. Мощный медно-алюминиевый радиатор Zalman CNPS7000-AlCu с низкооборотным вентилятором большого диаметра (92 мм) почти не шумит. Благодаря комплекту Logitech Cordless Desktop MX из беспроводной клавиатуры и мыши вы сможете играть, не вставая с дивана. Инфракрасный пульт ДУ поможет включать и выключать компьютер и управлять его работой, например, регулировать громкость и проигрывать музыку и видео. В комплекте поставляется система Windows XP Home Edition и игра Lara Croft Tomb Raider.

Если вы сможете закрыть глаза на уже отмеченные недоработки в конструкции корпуса и небольшое число отсеков для дополнительных накопителей, вы обнаружите, что DigiO фирмы «Свет» — отличная основа для домашнего кинотеатра или мощной станции для обработки звука и видео.

Разгоняемся и тормозим по требованию

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **3Logic** URL: **www.3logic.ru**
ТЕЛ.: **(095)737-6109** ЦЕНА: **$1765** ВЕРДИКТ: **4**



В компьютере **Crusader**, попавшем к нам в редакцию, оказались средства динамического разгона системной шины, и они были включены (о, ужас!). Зачем придумана такая штуковина? Идея проста. Если вы, например, пишите диссертацию или на худой конец курсовой проект, вы не можете позволить себе малейшую нестабильность в работе системы. Значит, нужно убедиться, что процессор, память и другие компоненты компьютера работают в штатных режимах. Когда же вы начинайте играть, быстродействие машины становится гораздо важнее ее надежности. Но нельзя же постоянно перезапускать компьютер и копаться в настройках BIOS! Система динамического разгона призвана решить эту проблему.

Подобная система постоянно отслеживает загрузку процессора и, когда она оказывается велика, наращивает тактовую частоту системной шины и напряжение питания ядра **Pentium 4**. Исследовав **Crusader** с помощью программы **CPUBurn** (предназначен для исследования температурных режимов работы компьютера), мы обнаружили, что частоты тактового генератора/системной шины/процессора возрастали — с **200/798/3192 МГц** до **210/840/3360 МГц**. Чтобы поставить все испытываемые компьютеры в одинаковые условия, мы перед запуском тестов отключили в Crusader динамический разгон.

Отличный корпус **IW-S506** от компании **In-Win** позволяет устанавливать и извлекать два внешних верхних 5,25-дюймовых накопителя без инструментов. Аппарат оборудован отличным 300-Вт блоком питания с многозвенным сетевым фильтром, который защитит электронную начинку от импульсных помех, когда сосед за стенкой включит электродрель. Увы, на передней панели корпуса нет гнезд для USB-брелоков и звуковых устройств.



3Logic Crusader лидировал в тесте 3D-графики 3DMark03.

Учтите, что в Crusader есть выход на телевизор и записывающий накопитель **DVD3RW**, который может считывать данные с дисков **DVD-RAM** (что встречается очень редко). В комплекте поставляется шиковская пятикнопочная оптическая мышь **Logitech MX310**, система **Windows XP Professional,** пакет для записи **CD/DVD**-дисков и документация. Из недостатков отметим отсутствие порта **IEEE-1394**.

Crusader неплохо проявил себя в тестах на скорость работы — он занял первое место в игровом тесте **3DMark03** и показал среднюю результативность на остальных тестах. Но учтите, что по показателю **«Геймерский раж»** он заметно проигрывал моделям **DESTEN eStudio-832P** и **USN Leader** при одинаковом уровне цен. Таким образом, мы рекомендуем **3Logic Crusader** тем геймерам, кто использует плохую электросеть, способную помехами и импульсами сжечь обычный компьютер.

Электронная студия приглашает



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **DESTEN Computers** URL: **www.desten.ru** ТЕЛ.: **(095)785-1080** ЦЕНА: **$1735** ВЕРДИКТ: **4,5**

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD



DESTEN ESTUDIO-832P

Счастье — это когда тобой занимаются. Компьютер eStudio-832P обеспечивается отличными условиями гарантии, так что производитель готов повозиться с пользователем, если у того возникнут проблемы.

Взглянув на eStudio, вы увидите стильный черный ящик. Скажем по секрету: корпус отличается продуманной конструкцией. На передней панели расположен отсек с двумя USB-портами, звуковыми гнездами и разъемом IEEE-1394. Внешние накопители фиксируются прочными металлическими защелками и могут быть установлены/сняты без помощи инструментов. Жесткие диски монтируются в двух съемных корзинах (каждая рассчитана на два устройства) с резиновыми прокладками для гашения вибрации — их также можно снять и установить без инструмента. Предусмотрено вертикальное ребро для крепления фиксаторов, прижимающих платы расширения, которое заодно усиливает корпус.

Помимо традиционных вентиляторов на задней и передней панели корпус оборудован откидным вентилятором со съемным пылевым фильтром для дополнительного охлаждения процессора. Любителей модернизировать машину порадует возможность открывать коробку без инструментов и установить большое число накопителей.

Жесткие диски в eStudio-832P подключены к RAID-контроллеру Promise PDC20378. Еще в ма-

шине есть оптический накопитель DVD-RW и устройство для считывания разнообразных флэш-карточек памяти. Имеется также гигабитный Ethernet-интерфейс, который пригодится для сверхбыстрого подключения к локальной сети, а также очень неплохая звуковая плата. Возможности расширения системы весьма хороши, равно как и условия гарантийного обслуживания (три года гарантии на сборку, два — на компоненты, бесплатное обслуживание на месте эксплуатации в пределах московской кольцевой автодороги в течение трех лет с момента покупки). Отметим также хороший комплект программ, который включает «Энциклопедию Кирилла и Мефодия» и «Английский для начинающих».

Производительность eStudio-832P в тестах на скорость работы была средней. Но благодаря богатой функциональности и отличным условиям гарантийного обслуживания этот компьютер вышел на третье место по показателю «Геймерский раж» и по итогам испытаний был удостоен титула «Выбор редакции». Берите, не прогадаете.



На прочный корпус DESTEN eStudio-832P можно вставать ногами.

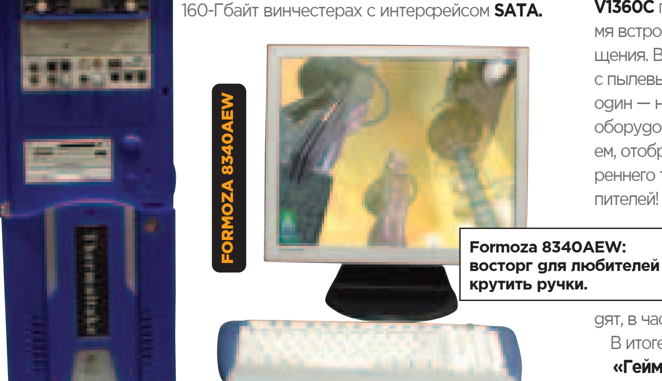
Все самое лучшее — здесь

★★★★★

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Формоза»** URL: **www.formoza.ru**
ТЕЛ.: **(095)234-2165** ЦЕНА: **$2810** ВЕРДИКТ: **5**

Компьютер **8340AEW** фирмы **«Формоза»** в нашем тестировании был «царем горы». Эта машина основана на мощном 64-разрядном процессоре **AMD Athlon 64 FX-51** с тактовой частотой **2,2 ГГц**, видеоплате с быстрейшим графическим процессором **ATI Radeon 9800 XT** и скоростном дисковом массиве RAID 0 на двух 160-Гбайт винчестерах с интерфейсом **SATA**.



FORMOZA 8340AEW

Formoza 8340AEW: восторг для любителей крутить ручки.

«Царь» продемонстрировал отличную скорость — второе место в тестах **CC Winstone, AquaMark3** и **Business Winstone** (в последнем случае — поделенное с **«КИТ» ATLANT 3700**) и один из лучших показателей в тесте трехмерной графики **3DMark03**.

Помимо записывающего дисковода **DVD3RW** аппарат имеет флэш-накопитель для карточек памяти семи разных типов. Если встроенный сетевой контроллер **Gigabit Ethernet** вас не впечатлит, скажем о трех портах **IEEE-1394** и звуковой плате **Sound Blaster Audigy 2 Platinum 6.1,** которая поставляется в комплекте с ИК-пультом дистанционного управления и внешней 5,25-дюйм панелью со звуковыми разъемами и регуляторами. Машина позволяет наращивать объем памяти до 8 Гбайт и располагает специальным гнездом для модуля беспроводной связи Wi-Fi, который нужно приобретать дополнительно.

А теперь повнимательнее рассмотрим чудный фирменный корпус **Xaser III V1360C** производства **Thermaltake**. Его 360-Вт блок питания оборудован двумя встроенными вентиляторами с автоматической регулировкой скорости вращения. В корпусе установлены семь (!) дополнительных вентиляторов: по два с пылевыми фильтрами на передней и левой панелях, два — на задней панели, один — на верхней панели. Внешняя 5,25-дюймовая панель термоконтроля, оборудованная четырьмя регуляторами оборотов вентиляторов и ЖК-дисплеем, отображает скорость вращения вентиляторов и выводит показания внутреннего термодатчика. Мы насчитали в машине двенадцать отсеков для накопителей! Корпус открывается без инструментов, но может быть блокирован с помощью специального замка, что вынесен на переднюю панель.

Тех, кто ответственно относится к покупке, привлекут роскошные условия гарантийного обслуживания (три года на компьютер целиком и компоненты) и хороший комплект поставки, куда входят, в частности, игры **Half-Life 2, Soldier of Fortune 2** и **Hitman 2**.

В итоге компьютер **Formoza 8340AEW** занял первое место по показателю **«Геймерский раж»** и заслуженно получил титул **«Выбор редакции»** нашего журнала как самый технически сложный и совершенный аппарат.

В строгом стиле и хорошей форме

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Meijin** URL: **www.meijin.ru** ТЕЛ.: **(095)727-1222** ЦЕНА: **$1366** ВЕРДИКТ: **4**

Классический внешний вид добавляет строгости компьютеру Meijin Action.

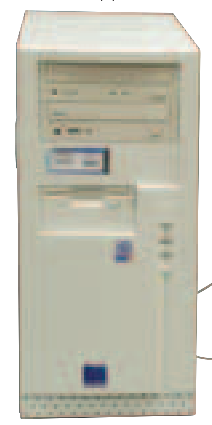
MEIJIN ACTION

★★★★☆

Компьютер Action фирмы Meijin, названный именем известного игрового стиля, относится к игровым машинам начального уровня. Поэтому на фоне дорогих моделей с самыми последними процессорами, быстрейшими графическими платами и дисковыми массивами он выглядел весьма скромно — как внешне, так и по результатам тестов.

У Action нет портов IEEE-1394, но имеются другие достоинства — встроенный гигабитный Ethernet-контроллер, внутренний модем и гнездо для приобретаемого дополнительно модуля беспроводной связи Wi-Fi.

Протестированный нами образец был собран на системной плате престижной марки ASUS в качественном, но старомодном корпусе IW-S500 фирмы In-Win с незамысловатым внешним видом и без звуковых и USB-разъемов на передней панели. Однако учтите,





что блоки питания в этих корпусах In-Win отличаются особым качеством и устойчивостью к помехам. Если, например, у вас дома есть сварочный аппарат, вы можете на время электросварки не выключать компьютер.

По показателю «Геймерский раж» Meijin Action занял последнее место в нашем тестировании. Однако это не значит, что он не найдет своего благодарного покупателя. Meijin Action — отличный выбор для тех, кому нужен относительно недорогой аппарат с хорошим внутренним модемом.

Меньше денег — больше толку



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Офис Текникс»**
URL: **www.otech.com.ru** ТЕЛ.: **(095)360-8125**
ЦЕНА: **$1027** ВЕРДИКТ: **4,5**

Компьютер **«Графика»** нужно похвалить не только за низкую цену, но и за название на русском языке — пора заканчивать с модой на иностранные словечки. **«Графика»** — это еще один пример недорогой игровой машины, оборудованной относительно небыстрыми центральным процессором, графическим адаптером и дисковой подсистемой. Кроме того, разработчики **«Графики»** сэкономили на оптическом накопителе (аппарат был оборудован дисководом **CD-RW**) и портах **IEEE-1394** — последние просто отсутствовали. Но в то же время они оснастили компьютер системной платой с встроенным гигабитным **Ethernet**-контроллером, гнездом **AGP Pro** для видеоплат с повышенным энергопотреблением и разъемом для модуля беспроводной связи **Wi-Fi** (последний приобретается дополнительно) и предпочли заменить встроенную звуковую подсистему более качественной звуковой платой — впрочем, начального уровня.

«Графика» собрана в качественном и проверенном временем корпусе **IW-S508** от компании **In-Win** с 300-Вт блоком питания с автоматической регулировкой скорости вращения встроенного в него вентилятора, съемной подвесной корзиной для двух жестких дисков, возможностью монтажа двух верхних внешних 5,25-дюйм накопителей без инструментов, ушком для навесного замка на задней панели для блокировки системного блока, двумя посадочными гнездами для дополнительных вентиляторов (по одному на задней и передней панели) и вентиляционным отверстием в левой боковой стенке для охлаждения «микропрофессора». Однако **IW-S508** выпускается довольно давно, поэтому на его передней панели нет места для вывода наружу USB-портов и звуковых гнезд.

Машина комплектуется документацией, системой **Windows XP Professional,** программным **DVD**-проигрывателем **InterVideo WinDVD** и богатым набором игр — **Tomb Raider, Big Mutha Truckers, Tom Clancy Splinter Cell, WarCraft III, Will Rock, Breed, Colin McRae Rally 3** и **TOCA Race Driver**. Стоит также отметить привлекательные условия сервиса — три года гарантии на сборку с бесплатным обслуживанием на месте эксплуатации в течение трех лет в пределах московской кольцевой автодороги.

Результаты **«Графики»** в тестах были ниже среднего, и по показателю **«Геймерский раж»** этот аппарат занял предпоследнее место. Но благодаря более чем привлекательной цене он лидировал по **«Геймерскому ражу за килобакс»**, благодаря чему и получил звание **«Выбор редакции»**. Рекомендуем компьютер **OFT «Графика»** экономным геймерам.



OFT «ГРАФИКА»

OFT «Графика» — самый недорогой компьютер в обзоре.

Профи копает глубоко

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«ОЛДИ»** URL: **www.oldi.ru**
ТЕЛ.: **(095)105-0700** ЦЕНА: **$1261** ВЕРДИКТ: **4**



OLDI PROFFI 2800-2

В компьютере Proffi 2800-2 имеется внутренний модем.



Что такое профессионал? Это человек, который знает свой предмет в довольно узкой области, но весьма глубоко. Модель Proffi 2800-2 фирмы OLDI недаром так названа — некоторые вещи она позволяет делать профессионально, гораздо лучше, чем другие машины. Мы намекаем на встроенный восьмиканальный звуковой контроллер на основе микросхемы VIA Envy 24PT, который обеспечивает воспроизведение и запись 24-разрядного звука с частотой до 96 кГц и отличным соотношением сигнал/шум!

В остальном Proffi 2800-2 — типичный игровой компьютер начального уровня, собранный на основе не самых быстрых процессора, графической платы и дисковой подсистемы. Учтите, однако, что этот компьютер «усилен» комбинированным дисководом DVD-ROM/CD-RW, оригинальным флэш-накопителем In-Win CR-i530 для карточек памяти CF/MD/SM/SD/MMC/MS/xD и внутренним модемом 3Com 56K Voice Internal PCI.

Особо отметим, что в базовой конфигурации Proffi 2800-2 оснащается 1-Гбайт памятью (производитель по условиям нашего тестирования сократил объем памяти до 512 Мбайт). Комплект поставки Proffi 2800-2 богатым не назовешь — прилагается лишь документация и операционная система Windows XP Professional.

«Скорострельность» Proffi 2800-2 в тестах на производительность, как и ожидалось, оказалась далеко не блестящей. Как следствие — он получил один из самых низких показателей «Геймерского ража». Однако благодаря привлекательной цене эта модель вышла на четвертое место по показателю «Геймерский раж на килобакс». Мы рекомендуем Proffi 2800-2 расчетливым геймерам и тем пользователям, кто собирается заняться обработкой многоканального звука.

Да будет радость!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Тайсу»** URL: **www.taisu.ru**
ТЕЛ.: **(095)727-4248** ЦЕНА: **$1399** ВЕРДИКТ: **4**

TC ULTRA 3000

«Нечего думать, надо веселить людей!», — решили конструкторы из фирмы **«Тайсу»** и оснастили **TC Ultra 3000** видеоплатой на мощнейшем графическом процессоре **NVidia GeForce FX 5950 Ultra** и акустическими системами при относительно небыстрых центральном процессоре и жестком диске. В тестах на скорость работы эта модель демонстрирует среднюю производительность, но удовольствия публике она доставляет немало.

Таблица 1.
Основные характеристики игровых компьютеров

* Компьютер был оснащен 1-Гбайт памятью, поэтому не участвовал в конкурсе

ПАРАМЕТРЫ	«КИТ» ATLANT 3700*	«МИР» 3Г GAME EXTREME	«СВЕТ» DIGIO	3LOGIC CRUSADER	DESTEN ESTUDIO-832P	FORMOZA 8340AEW	MEIJIN ACTION	OFT «ГРАФИКА»	OLDI PROFFI 2800-2	TC ULTRA 3000	ULTRA TECHNOEDGE HIGH TORQUE	USN LEADER
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	«КИТ», тел. (095) 786-6943, www.kitcom.ru	«Ф-Центр», тел. (095) 105-6447, www.fcenter.ru	«Свет Компьютерс», тел. (095) 795-0295, www.svetcorp.net	3Logic, тел. (095) 737-6109, www.3logic.ru	DESTEN Computers, тел. (095) 785-1080, www.desten.ru	«Формоза», тел. (095) 234-2165, www.formoza.ru	Meijin, тел. (095) 727-1222, www.meijin.ru	«Офис Техникс», тел. (095)360-8125, www.otech.com.ru	«ОЛДИ», тел. (095) 105-0700, www.oldi.ru	«Тайсу», тел. (095) 727-4248, www.taisu.ru	ULTRA Computers, тел. (095)775-7555, www.ultracomp.ru	USN Computers, тел. (095)775-8202, www.usn.ru
ЦЕНА, ДОЛЛ.	2620	2899	3250	1765	1735	2810	1366	1027	1261	1399	1459	1787
ПРОЦЕССОР	AMD Athlon 64 FX-51 2,2 ГГц	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,2 ГГц	Intel Pentium 4 3,2 ГГц	Intel Pentium 4 3,2 ГГц	Intel Pentium 4 3,2 ГГц	AMD Athlon 64 FX-51 2,2 ГГц	Intel Pentium 4 3,0 ГГц	Intel Pentium 4 3,0 ГГц	Intel Pentium 4 2,8 ГГц	Intel Pentium 4 3,0 ГГц	Intel Pentium 4 3,2 ГГц	Intel Pentium 4 3,2 ГГц
ПАМЯТЬ (МАКСИМУМ), МБАЙТ	1024 (8192)	512 (4096)	512 (4096)	512 (4096)	512 (4096)	512 (8192)	512 (4096)	512 (4096)	512 (4096)	512 (4096)	512 (4096)	512 (4096)
ЧИПСЕТ	NVidia nForce3 Pro 150	Intel 875P	Intel 875P	Intel 865PE	Intel 875P	VIA K8T800	Intel 865PE	Intel 875P	Intel 865PE	Intel 865PE	Intel 875P	Intel 875P
ГРАФИЧЕСКАЯ ПЛАТА, ОБЬЕМ ВИДЕОПАМЯТИ, МБАЙТ	Gigabyte GV-N595U256V, 256	ASUS Radeon 9800 XT/TVD, 256	Sapphire Radeon 9800 XT, 256	MSI FX5950 Ultra-VTD256, 256	PowerColor Radeon 9800Pro 256MB, 256	ATI Radeon 9800 XT, 256	Gigabyte GV-R96P128DH, 128	PowerColor Radeon 9600Pro 128MB, 128	Connect3D Radeon 9800 Pro, 128	ASUS V9950 Ultra, 256	Sapphire Atlantis 9800 Pro 128	Sapphire Radeon 9800 XT 256
ЕМКОСТЬ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ, ГБАЙТ, ИНТЕРФЕЙС	2x160, SATA	2x74, SATA	2x250, SATA	160, SATA	2x80, SATA	2x160, SATA	160, SATA	120, Ultra ATA/100	120, Ultra ATA/100	160, SATA	120, Ultra ATA/100	2x80, SATA
DVD-НАКОПИТЕЛЬ, ТИП	Pioneer DVR-106, DVD3RW	Sony DW-U10A, DVD3RW	Pioneer DVR-106, DVD3RW	LG GSA-4040B, DVD3RW	Toshiba SD-R5002, DVD-RW	TEAC DV-W50D, DVD3RW	TEAC DV-516D, DVD-ROM	Нет	Toshiba SD-R1312, DVD-ROM/CD-RW	TEAC DV-516D, DVD-ROM	TEAC DW-548D, DVD-ROM/CD-RW	NEC ND-1300A, DVD3RW
НАКОПИТЕЛЬ /CD-RW	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	TEAC CD-W552E	TEAC CD-W552E	Нет	TEAC CD-W552E	Нет	Нет
НАКОПИТЕЛЬ ДЛЯ ФЛЭШ-КАРТ	Нет	CF/MD/SM/SD /MMC/MS	Нет	Нет	CF/MD/SM/SD /MMC/MS	CF/MD/SM/SD /MMC/MS/MS Pro	Нет	Нет	CF/MD/SM/SD /MMC/MS/xD	Нет	Нет	Нет
ETHERNET-АДАПТЕР	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть
МОДЕМ	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Zyxel OMNI 56k V92 Internal PCI	Нет	3Com 56K Voice Internal PCI	Нет	Нет	Нет
ЗВУКОВОЙ АДАПТЕР, ИНТЕРФЕЙС	Creative SB Audigy 2 + 1394 5.1, PCI	ADI AD1985, встроенный	Creative SB Audigy 2 ZS, PCI	Realtek ALC655, встроенный	Creative SB Audigy + 1394, PCI	Creative SB Audigy 2 Platinum 6.1, PCI	ADI AD1985, встроенный	Creative SB Live! 5.1 Digital, PCI	VIA Envy 24PT, встроенный	ADI AD1985, встроенный	Realtec ALC650, встроенный	Creative SB Audigy 2 6.1, PCI
ГНЕЗДА РАСШИРЕНИЯ	1 AGP 8x/5 PCI	1 AGP Pro 8x /5 PCI/1 Wi-Fi	1 AGP 8x/5 PCI	1 AGP 8x/5 PCI	1 AGP Pro 8x /5 PCI/1 Wi-Fi	1 AGP 8x /5 PCI/1 Wi-Fi	1 AGP 8x /5 PCI/1 Wi-Fi	1 AGP Pro 8x /5 PCI/1 Wi-Fi	1 AGP 8x/5 PCI	1 AGP 8x /5 PCI/1 Wi-Fi	1 AGP Pro 8x /5 PCI	1 AGP Pro 8x /5 PCI/1 Wi-Fi
ЧИСЛО ПОРТОВ USB/IEEE 1394	4/3	4/1	6/1	6/0	4/1	4/2	4/0	4/0	6/1	4/1	6/2	8/3
ТИПОРАЗМЕР КОРПУСА, МОЩНОСТЬ БЛОКА ПИТАНИЯ, ВТ	Middle Tower, 300	Middle Tower, 300	Desktop, 400	Middle Tower, 300	Middle Tower, 300	Middle Tower, 360	Middle Tower, 300	Middle Tower, 300	Middle Tower, 300	Middle Tower, 300	Middle Tower, 300	Middle Tower, 300
ЧИСЛО ВНЕШНИХ ОТСЕКОВ РАЗМЕРОМ 5,25/3,5 ДЮЙМА	4/2	4/2	2/0	3/2	4/2	4/2	3/2	3/2	3/2	4/2	3/2	3/2
ЧИСЛО ВНУТРЕННИХ ОТСЕКОВ РАЗМЕРОМ 5,25 /3,5 ДЮЙМА	0/4	0/5	0/2	0/2	0/4	0/6	0/2	0/2	0/2	0/5	0/2	0/2
СТАНДАРТНАЯ ГАРАНТИЯ НА КОМПОНЕНТЫ /СБОРКУ, ЛЕТ	2/3	1/2	1/1	1-2/2	2/3	3/3	1/2	1/3	2/2	1/2	1-3/1	0,5-3/2
ОБСЛУЖИВАНИЕ НА МЕСТЕ ЭКСПЛУАТАЦИИ	$25/квартал	Нет	Нет	Нет	Бесплатно 3 года с момента покупки в пределах МКАД	Нет	Бесплатно 2 года с момента покупки в пределах МКАД	Бесплатно 3 года с момента покупки в пределах МКАД	Нет	$50/год	Бесплатно 1 год с момента покупки	Нет
ТЕХНИЧЕСКАЯ КОНСУЛЬТАЦИЯ ПО ТЕЛЕФОНУ	10:00-19:00 ежедневно, (095) 787-6370	Нет данных	10:00-18:00, кроме выходных, (095) 795-0295	10:00-19:00, кроме выходных, (095) 789-6884	10:00-18:00, кроме воскресенья, (095) 785-1080	10:00-20:00, кроме выходных, (095) 234-2164	9:00-20:00 ежедневно, (095) 727-1224	9:30-18:30 ежедневно, (095) 360-8524	10:00-20:00 ежедневно, (095) 105-0700	Нет данных	9:00-21:00 ежедневно, (095) 721-3456	10:00-19:00 пн.-пт., 10:00-17:00 суб., (095) 775-8202
ЗАМЕНА КОМПОНЕНТОВ В ТЕЧЕНИЕ 24 Ч.	Нет	Нет	Да	Нет	Да	Нет	Да	Нет	Нет	Да	Нет	Нет

Празднично оформленный серебристо-черный корпус **Codegen ATX-6066** вместил накопители **DVD-ROM** и **CD-RW**, гигабитный **Ethernet**-интерфейс и специальное гнездо для модуля беспроводной связи **Wi-Fi**. Еще отметим, что лотки оптических накопителей закрыты откидными подпружиненными дверцами, внутри имеется одиннадцать отсеков для накопителей.

В богатый комплект поставки входят акустические системы **Sven 858** с 18-Вт сабвуфером и пятью 15-Вт сателлитами, беспроводный комплект Genius **G-TwinTouch** (клавиатура и мышь), веб-камера **ASUS icam320**, пульт ДУ, документация и полезные программы (особенно игры **Delta Force, Battle Engine Aquila** и **Gun Metal**). Отметим также возможность за дополнительную плату

заказать обслуживание машины на месте эксплуатации.

Показатель **«Геймерского ража»** для машины **TC Ultra 3000** был средним в группе. Зато благодаря умеренной цене этот компьютер занял второе место по **«Геймерскому ражу за килобакс»**. Рекомендуем модель **Ultra 3000** самым веселым читателям, не желающим бросать деньги на ветер.

TC Ultra 3000 поставляется с многоканальными акустическими системами.



Таблица 2. Результаты испытаний

МОДЕЛЬ КОМПЬЮТЕРА	Частота графического процессора, МГц	Частота видеопамяти, МГц	Частота основного процессора, МГц	Business Winstone, баллов	CC Winstone, баллов	3DMark03, баллов	AquaMark3, кадров/с
«КИТ» ATLANT 3700	300	950	2200	23,9	32,3	4916	44,4
«МИР» 3Г GAME EXTREME	412	365	3198	25,2	29,7	4956	37,9
«СВЕТ» DIGIO	419	365	3245	20,8	27,3	4972	36,7
3LOGIC CRUSADER	300	950	3246	20,2	28,4	5123	36,0
DESTEN ESTUDIO-832P	378	338	3198	20,7	26,4	4297	34,6
FORMOZA 8340AEW	419	365	2211	23,9	32,0	5047	38,2
MEIJIN ACTION	398	297	2999	18,2	25,5	2416	12,4
OFT «ГРАФИКА»	398	297	2999	19,7	24,7	2390	19,4
OLDI PROFFI 2800-2	378	338	2801	17,8	23,7	4049	16,6
TC ULTRA 3000	450	851	2999	21,3	26,7	3367	32,8
TULTRA TECHNOEDGE HIGH TORQUE	378	338	3208	21,2	26,2	4338	34,7
USN LEADER	419	365	3216	20,6	27,5	4974	37,8

ULTRA TECHNOEDGE HIGH TORQUE



Компьютер ULTRA TechnoEdge High Torque аскетичен по конфигурации, но очень надежен по конструкции.



Крутящий момент для игр и мультимедиа

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ULTRA Computers** URL: **www.ultracomp.ru**
ТЕЛ.: **(095)775-7555** ЦЕНА: **$1459** ВЕРДИКТ: **4**

Фраза High Torque в переводе с английского означает «высокий крутящий момент». И действительно, протестированный нами компьютер TechnoEdge High Torque был оснащен мощным центральным процессором Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц. Увы, немного подкачали редуктор на подустаревшем графическом процессоре ATI Radeon 9800 Pro и дисковое сцепление всего на одном винчестере. Поэтому в тестах на скорость работы TechnoEdge High Torque оказался середнячком.

TechnoEdge собран в старом добром корпусе In-Win IW-S500, отличающемся неброским на сегодня дизайном и отсутствием звуковых и USB-гнезд на передней панели, но выдерживающем значительные помехи по электросети.

Производитель прикрутил в тестовый компьютер комбинированный накопитель DVD-ROM/CD-RW и предусмотрел возможность установки в гнездо AGP Pro видеоплат с повышенным энергопотреблением. Еще отметим DDR-модули Kingston HyperX с металлическими радиаторами для охлаждения микросхем памяти и бесплатное обслуживание на месте эксплуатации в течение года. Подчеркнем, однако, что эта модель комплектуется более чем скромно: например, она не имеет Ethernet-интерфейса (единственная среди всех протестированных систем).

Показатели «Геймерского ража» и «Геймерского ража на килобакс» у TechnoEdge были средними. Учитывая надежное конструктивное исполнение машины, порекомендуем TechnoEdge High Torque тем геймерам, кто ценит высокую надежность и прочность, необходимые для долгих напряженных компьютерных баталий.

Таблица 3. Обобщенные показатели качества

МОДЕЛЬ КОМПЬЮТЕРА	«Геймерский раж»	«Геймерский раж на килобакс»
«КИТ» ATLANT 3700*	81,7	31,2
«МИР» 3Г GAME EXTREME	76,7	26,4
«СВЕТ» DIGIO	69,0	21,2
3LOGIC CRUSADER	61,7	35,0
DESTEN ESTUDIO-832P	76,8	44,3
FORMOZA 8340AEW	86,9	30,9
MEIJIN ACTION	54,4	39,9
OFT «ГРАФИКА»	54,5	53,0
OLDI PROFFI 2800-2	54,8	43,5
TC ULTRA 3000	67,1	47,9
TULTRA TECHNOEDGE HIGH TORQUE	60,0	41,1
USN LEADER	71,5	40,0

* **Компьютер был оснащен 1-Гбайт памятью и потому не участвовал в конкурсе**

Равнение на лидера!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **USN Computers**
URL: **www.usn.ru** ТЕЛ.: **(095)775-8202**
ЦЕНА: **$1787** ВЕРДИКТ: **4,5**

USN LEADER

Каким должен быть настоящий лидер? Исследуя поступивший к нам образец компьютера **USN Leader**, мы обнаружили скоростной процессор **Pentium 4** с частотой **3,2 ГГц**, быстрейшую видеоплату на графическом кристалле **ATI Radeon 9800 XT** и дисковый массив на двух винчестерах с интерфейсом **SATA**. Лидер в варианте фирмы **USN** действительно может дать пример другим компьютерам: протестированный агрегат выдал один из лучших показателей **3DMark03** и продемонстрировал среднюю результативность в тестах **Business Winstone, CC Winstone** и **AquaMark3**.

К несомненным плюсам отнесем комбинированный записывающий накопитель **DVD3RW** для любителей записывать видео, гигабитный сетевой интерфейс, высококачественную и многофункциональную звуковую плату, отличные возможности расширения системы и подключения периферийных устройств. Отметим также малошумящий навесной 92-мм вентилятор **Zalman FB123** для дополнительного охлаждения процессора и видеоплаты.


USN Leader имеет хорошо сбалансированную конфигурацию.

Нельзя не отметить хорошую комплектность поставки этой модели — прилагаются мультимедиа-клавиатура **Genius KB-21e**, шикарная оптическая мышь **Microsoft Intellimouse Optical**, система **Windows XP Professional**, документация и интересные программы.

Стильный и качественный корпус **In-Win IW-S523** выкрашен в черный цвет и оборудован отличным 300-Вт блоком питания. Правда, в **IW-S523** нет звуковых гнезд и USB-портов на передней панели. Особых изюминок, нестандартных отличительных черт в машине нет, поэтому **Leader** от компании **USN** вряд ли поведет за собой геймеров непроторенными тропами.

В целом компьютер фирмы **USN** оставил у нас очень приятное впечатление, заняв по показателю **«Геймерского ража»** почетное пятое место. Кроме того, судя по показателю **«Геймерский раж на килобакс»**, эта модель — довольно выгодное приобретение. Рекомендуем.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **LG Electronics** URL: **www.lg.ru** ЦЕНА: **$575**

Смотри на мир через FLATRON

Плоский экран с глубокой картинкой

LG FLATRON L1720P

Пишу я эту статью и ощущаю некую внутреннюю раздвоенность. Я рад, что расскажу вам о хорошем аппарате. Постарайтесь за описанием впечатлений от монитора *FLATRON L1720P* производства фирмы LG Electronics увидеть те параметры и особенности, на которые нужно обращать внимание при выборе любого монитора.

L1720P — это 17-дюймовая модель с разрешением матрицы 1280x1024 точки, неплохой яркостью 300 кд/м² (чаще встречается 250 кд/м²) и высокой контрастностью 450:1. Углы обзора (160° по горизонтали и 140° по вертикали) тоже неплохие, хотя по этому параметру данный монитор вряд ли попадет в книгу рекордов Гиннеса. Знайте, чем шире углы обзора, тем больше ваших приятелей может сгрудиться перед экраном и наблюдать, как замечательно вы играете.

Время переключения пиксела равно 16 мс. Тоже очень неплохо. Чем эта характеристика меньше, тем лучше аппарат передает быстрое движение и тем короче хвосты за перемещающимися по экрану предметами. Кстати, внутрь **L1720P** встроен USB-концентратор с двумя выходами, а в комплекте поставляется программа цветокалибровки Colorific.

Аппарат очень приятно оформлен — современные формы и отточенные линии радуют глаз. Кабели сзади скрываются чудной серебристой овальной крышкой. Черная окантовка экрана окаймлена узкой серебристой полосой. Кнопка выключателя питания, подсвечиваемая по кайме двухцветным светодиодом, напоминает глаз рыбы. Кольцо подставки сияет хромом.

Обратите внимание, эта подставка не позволяет регулировать высоту экрана над столом, но, будучи повернутой, становится ручкой для переноски. И еще: девушки могут любоваться собой, поправлять прическу и подкрашивать губы, глядя на свое отражение в хромированной поверхности.

Экранное меню монитора общается с пользователем на русском языке, причем шрифт выбран удачный, крупный и аккуратно прорисованный. Меню простое, наглядное и удобное в управлении — в первую очередь благодаря тому, что фирма не стала экономить на числе кнопок. Для тех, кто предпочитает больше ездить, чем запрягать, предлагается ряд готовых настроек под различные внешние условия. Для этого на экран одним нажатием кнопки выводится специальное окошко Light View с предложением выбрать нужный режим использования: днем или ночью, для отображения текста, видео или фотографий (всего семь вариантов).

Аппарат имеет два входа — аналоговый VGA и цифровой DVI, причем в комплекте поставляются оба кабеля. Зачем они нужны? Первый вход совместим со старыми графическими платами, а второй обеспечивает более резкое изображение. Увы, экранное меню аппарата имеет только один набор настроек для обоих входов (если, например, вы измените цветовую температуру для VGA-сигнала, она автоматически изменится и для DVI-сигнала), поэтому подключать монитор сразу к двум компьютерам может оказаться неудобно.

Белое поле на экране **FLATRON L1720P** имеет одинаковую яркость по углам и в центре и отличается чистотой — паразитных цветных отливов мы не обнаружили. Быстро движущиеся предметы при отображении не дергаются и не дрожат. К сожалению, передние грани объектов при быстром перемещении расплываются, хотя задние остаются четко очерченными. Еще мы заметили, что пролетающие по экрану автомобили синеют, но это наблюдалось только при работе через цифровой вход.



Монитор *LG FLATRON L1720P* **оформлен в праздничном стиле.**

На мелких тестовых узорах мы заметили небольшой муар при работе через аналоговый вход. В остальном монитор вел себя безупречно. Мы получили от работы с **FLATRON L1720P** самые положительные впечатления. Краски выходили насыщенными и живыми. Видеофильмы выглядели потрясающе. Темные и светлые оттенки серого отображались без потерь, фотографии выходили хорошо проработанные.

Итак, мы рекомендуем монитор **LG FLATRON L1720P** школьникам, студентам, геймерам и бравым работникам домашнего офиса.

Тихомир Серебряный

Вердикт ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **LG Electronics** URL: **www.lg.ru** ЦЕНА: **$200**

DVD плюс-минус... RAM

Универсал крутит болванки

LG SUPER MULTI DVD DRIVE GSA-4081B



Вы уже решили, какой будете покупать себе записывающий DVD-дисковод? А с форматом DVD — «плюсовым» или «минусовым» — определились? Если еще нет, то, может, не стоит и торопиться? Ведь сначала можно приобрести дисковод **LG Super Multi DVD**, а потом остановиться на любом из форматов DVD, ведь этот аппарат отличается повышенной «всеядностью»: помимо чтения/записи любых CD-носителей, а также «плюсовых» и «минусовых» DVD с однократной и многократной записью он поддерживает еще и диски DVD-RAM!

Благодаря рекламной кампании фирмы Panasonic формат **DVD-RAM** последнее время у всех на слуху, но мало кто знает, что на самом деле это самый старый формат перезаписываемых дисков DVD. Изначально DVD-RAM предполагалось использовать как исключительно компьютерный формат хранения информации, затем о нем как-то подзабыли, а сейчас он снова становится популярным. Чем же он отличается от RW-форматов DVD? Прежде всего, более высоким числом циклов перезаписи (100 тыс. против 1000 у DVD3RW) и наличием механизма контроля правильности (верификации) записи. Так, если при записи с включенной функцией верификации обнаруживается ошибка, поврежденный участок диска маркируется как сбойный, а данные переносятся на другой участок. Кроме того, при использовании дисков DVD-RAM можно не беспокоиться об ошибках из-за опустошения буфера — их тут просто не бывает. Забудьте и об операции закрытия («финализации») диска, ведь DVD-RAM в ней не нуждаются: информацию можно записывать до тех пор, пока на диске не закончится место. Ну и, наконец, у DVD-RAM есть такая привлекательная особенность, как произвольный доступ при чтении и записи. Иными словами, после логического форматирования (потому что физически DVD-RAM размечен изначально, см. рисунок) диск превращается в большую «дискету», запись на которую выполняется из любого обычного диспетчера файлов, скажем, **FAR** или **Total Commander**.

Подобно дискете DVD-RAM можно защитить от записи, но, разумеется, не механическим, а программным путем. Одним словом, удобно. Плохо одно: носители DVD-RAM сегодня сравнительно дороги и не так широко распространены, как **DVD3RW** (а ведь во времена, когда DVD-форматы только зарождались, ситуация была прямо противоположная!).

Но вернемся к дисководу **LG**. Его отличает очень удачный дизайн передней панели: двухцветное оформление позволя-



Super Multi DVD Drive GSA-4081B **фирмы LG отличается редкостной всеядностью.**

ет устанавливать накопитель в корпуса как традиционного бежевого, так и темно-серого или синего цвета. А вот «рудиментов» в виде гнезда для наушников и регулятора громкости вы здесь не найдете. Да оно и не надо, ведь у истинного игромана со звуком в компьютере и так все в порядке. В коробочный комплект поставки помимо собственно аппарата входят крепежные винты, кабели, чистый диск DVD-RAM и два CD с программами. На одном записан популярный видеоплеер **PowerDVD 5** фирмы **CyberLink**, а другой приютил редкую в наших краях птицу — комплект ПО японской корпорации B.H.A., состоящий из программ **B's Recorder Gold 7 Basic** (создание и запись CD/DVD), **B's Clip 5** (пакетная запись RW-дисков) и **neoDVD 5** (создание DVD-фильмов).

При работе с CD-носителями скоростная формула накопителя равна 24x/16x/32x. Конечно, при сравнении с менее универсальными аппаратами характеристики не рекордные, но если подходить с практических позиций, в большинстве случаев такого быстродействия вполне достаточно. Разве что хотелось бы чуть более высокой скорости записи дисков **CD-RW Ultra Speed**. Вместе с тем **GSA-4081B** заслуживает похвалы за весьма низкий уровень шума.

Для пользователя DVD-RAM представляет собой дискету огромной емкости.

Если же вам захочется сделать его еще меньшим, то с помощью одной из специальных утилит можно ограничить максимальную кратность чтения до значений 24, 16, 10, 8 или 4x (для DVD ряд скоростей считывания таков: 12, 8, 5, 4 и 2x).

Практически во всех тестах изделие **LG** демонстрировало стабильные, ровные результаты, почти в точности совпадающие с характеристиками, указанными в документации. При чтении штампованного CD-ROM скорость чтения на краю диска была даже выше заявленных 32x, время случайного поиска оказалось чуть более 100 мс, полного — около 190 мс. Почти идеально аппарат справился с извлечением цифрового звука с музыкальных компакт-дисков (DAE). Скорость извлечения в начале CD составляла 11x, а к концу доходила до 24x. Не останутся внакладе и меломаны, чей основной инструмент для записи аудио-CD — программа **Exact Audio Copy**, с которой у дисковода не возникает никаких проблем. Точность копий гарантируется возвратом информации об ошибках уровня C2 и чтением области Lead-in. Нужно только правильно выставить смещение при чтении, которое у протестированного образца **GSA-4081B** равно +667 сэмплам. Запись дисков CD-R можно выполнять со скоростью 4, 8, 16 и 24x. При выборе двух последних значений запись выполняется позонно с постоянной линейной скоростью (**Z-CLV**): примерно до 12 минуты диска скорость составляет 12x, затем она скачком возрастает до 16x, с 27-й по 47-ю минуту держится на отметке 20x, а с 47-й минуты и до конца диска — на 24x. В моменты повышения скорости вступает в силу механизм защиты от ошибок опустошения буфера (**BURN-Proof**), благодаря чему и не происходит прерывания записи, но ис-

тинные меломаны, конечно же, предпочтут обходиться скоростями 4 или 8х.

С носителями DVD дисковод **GSA-4081B** имеет следующие заявленные скоростные характеристики. Максимальная скорость чтения дисков «минусовых» и «плюсовых» форматов и двухслойных штампованных **DVD-ROM** равна 8х, однослойных **DVD-ROM** — 12х. Скорость чтения/записи носителей **DVD-RAM** постоянна, определяется их типом и составляет 2х (для версий 1.0/2.0) и 3х (для версии 2.1). Диски **DVD-R** можно записывать со скоростями 1, 2 и 4х, а для **DVD+R** помимо значений 2,4 и 4х доступна скорость 8х. Для RW-дисков предельные скорости записи равны 2х (**DVD-RW**) и 4х (**DVD+RW**). Чтобы как-то привязать непонятные «иксы» к реальной жизни[1], заметим, что с записью **4,2** Гбайт информации на диск **DVD+R** при скорости 4х аппарат **LG** справился за 15 мин 8 с, а при записи той же информации на **DVD-RW** (2х) ему потребовалось 29 мин 25 с (чтение и с «плюса», и с «минуса» заняло около 12 мин). Несколько иная ситуация с **DVD-RAM**. При одинаковой скорости чтения и записи (3х) перенос **4,2** Гбайт данных на **DVD-RAM** был выполнен за 39 мин, а их считывание — за 20 мин. Почти двукратная разница во времени объясняется работой функции верификации записи.

По прошествии многих лет DVD наконец-то становится самым ходовым форматом хранения информации, несмотря на отсутствие согласия в стане разработчиков, так и не сумевших договориться и выработать единый стандарт. И все благодаря тому, что в роли миротворцев выступили производители пишущих дисководов, приступивших к выпуску универсальных моделей, совместимых с «плюсом» и «минусом». Компания **LG Electronics** пошла еще дальше, ведь ее **Super Multi DVD Drive GSA-4081B** внес в лагерь DVD окончательное умиротворение. Во всяком случае, до той поры, пока не появятся устройства **Blu-Ray**.

Дмитрий Ерохин

[1] — Особенно если учесть, что у CD и DVD они разные: 1х DVD равен 8х CD.

Вердикт ★★★★★

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sven** URL: **www.sven.ru** ЦЕНА: **$21**

На кончиках пальцев

Маленький помощник большому делу

SVEN OFFICEMEDIA MINI 4100



Девушки бывают разные: черные, белые, красные», — поет группа «Отпетые мошенники». Если немного перефразировать, то можно сказать, что разными бывают и клавиатуры: большими, маленькими, тонкими, да и много еще какими. В этой статье я расскажу вам о «клаве», которую ну никак нельзя назвать обычной или стандартной.

Клавиатура **OfficeMedia Mini 4100** компании **Sven** привлекает внимание обилием дополнительных клавиш — их на ней целых сорок шесть (двенадцать программируемых)! Помимо ставших уже стандартными кнопок для управления мультимедиа-проигрывателем, навигации в Интернете, управления питанием и т. п. в ней есть клавиши для вызова программ из комплекта **Microsoft Office** и группа кнопок, которые позволят меньше двигать мышкой при работе в текстовом редакторе. Это отдельные кнопки Cut, Copy, Paste и т. п.

Множество дополнительных клавиш — рай для лентяя.

А это что тут такое слева красуется? Да это же четырехпозиционная «фуражка» для управления курсором. Что за бунт клавиатур против мышей! Стремясь к мировому господству над компьютерными столами, «клавы» явно объявили войну и всеми средствами стараются вытеснить хвостатых с наших столов! Но лично мне пока не верится в то, что это произойдет в обозримом будущем.

Помогая нам высвободить место на столе, разработчики клавиатуры **OfficeMedia** уменьшили ее габариты. Отдельного цифрового наборного поля у нее нет, расположение клавиш нестандартное, к нему нужно привыкнуть. Набирать текст на ней лично мне не очень понравилось — ход клавиш короткий и жесткий, кириллица нанесена темной краской, плохо выделяющейся при слабом освещении.

Вот чего у **Sven** не отнять, так это стильный привлекательный дизайн. Клавиатура **OfficeMedia Mini 4100**, на мой взгляд, предназначена для пижонов, которые хотят украсить свой компьютер, а плотно работать с текстом за ним не собираются, предпочитая больше играть и путешествовать по Интернету. Рекомендуем ее тем читателям, кто хочет иметь стильный и модный компьютер, оснащенный кнопками быстрого доступа к любимым программам. **Сергей Никитин**

Вердикт ★★★½☆

НОВОСТИ

Радость киномана от TDK

В середине февраля этого года компания **TDK** (**www.tdk-russia.ru**) объявила о выпуске нового мультиформатного записывающего DVD-накопителя **TDK DVW-A080412N.** Фирма заявляет, что это самый скоростной пишущий DVD-комбайн на российском рынке (*о других не менее быстрых DVD-накопителях см. CGW/RE, №1/2004, с. 114. — Прим. ред.*), поэтому на него действительно стоит обратить внимание. Записать со скоростью 8х DVD-диск емкостью **4,7 Гбайт** за 8 минут? Нет проблем! А обычные «болванки» CD-R этот монстр щелкает как орехи — всего за 4 минуты. Помимо фильмов **DVD-Video** это устройство может записать аудиофайлы, изображения и другие данные на любой носитель (**DVD-R/DVD+R/RW** или **CD-R/RW**). Предлагая универсальный накопитель, **TDK** обещает избавить пользователей от утомительной проблемы выбора того или иного формата. Для киноманов это означает, что записанный на этом накопителе DVD-диск будет воспроизводиться практически на любом домашнем DVD-плеере.

Используя общий программный интерфейс, можно создавать DVD-диски для кинопросмотров и слайд-шоу. Программы, поставляемые вместе с устройством (**Nero Vision Express 2, Nero InCD 4, BackItUp, Recode2** и **Showtime**), позволяют легко воспроизводить и записывать **MP3**- и **Wave**-файлы, а также сохранять на диске большие объемы данных.

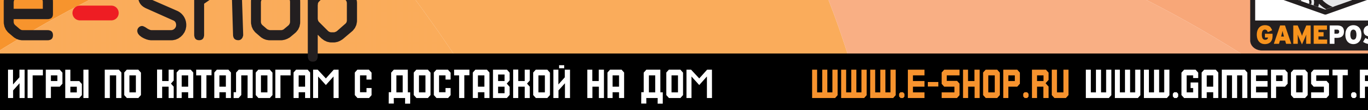
Производитель позаботился и о тихой работе механики, снизив уровень шума и сократив вибрацию даже на высоких скоростях. И, наконец, этот дисковод обладает стильным дизайном, его угольно-черный корпус, цветом напоминающий волосы испанской красавицы, придаст системному блоку строгую элегантность. Ориентировочная цена изделия 200 долларов. **Филипп Кузьмин**



DVD-накопитель для тех, кто любит скорость.



GAMEPOST







$209.99

Джойстик/ CH Flight Sim Yoke USB



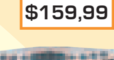
$209.99

Педали/ CH Pro Pedals USB



$69,99

Наушники/ Sennheiser EH 2200





$159,99

Клавиатура/ Microsoft Wireless Optical Desktop Pro, Keyboard–Mouse Combo





$225

Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre LC – Silver



$73,99

Джойстик/ 2.4GHz Logitech Cordless Controller



NEW!

$125,99

Мышь Microsoft Bluetooth Wireless Intellimouse Explorer Glow Mouse

HOT!

$75

Pinnacle Systems Studio PCTV Pro



$32,99

Наушники Nady QH–460



$559,99

Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre DTS Platinum

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!





ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Albatron Technology** URL: **www.albatron.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **Trinity Logic** URL: **www.tl-c.ru** ТЕЛ.: **(095)363-1366** ЦЕНА: **$115**

Albatron для мощных машин

ALBATRON PX875P PRO

На чем побыстрее собрать быстрый компьютер



Системная плата Albatron PX875P Pro работает быстро и надежно.

Не все люди родятся одинаковыми — и не только по физическим данным и внешнему виду, но и по способностям. Та же самая закономерность наблюдается и в компьютерном производстве. Именно благодаря ей умельцы разгоняют процессоры, заставляя их работать на повышенных частотах.

Знаете ли вы, чем отличаются меж собой интеловские чипсеты **i865PE** и **i875P**? По сути дела — это одни и те же микросхемы, которые изготавливаются на одной и той же фабрике и даже вместе проходят технологические операции, находясь рядом на одной кремниевой пластине. На определенной стадии микроэлектронного производства каждый кристалл тестируется, и те из них, что показывают достаточно высокое быстродействие, далее превращаются в микросхемы мощного чипсета **i875P**. В остальных кристаллах лазером отключается функция **PAT** (**Performance Acceleration Technology** — технология повышения производительности), в результате из них делают микросхемы **i865PE**.

Теперь вы понимаете, почему системные платы на чипсете **i875P** более быстрые, чем на чипсете **i865PE**? Так что, если вы хотите собрать себе быстрый компьютер, выбирайте чипсет **i875P**.

Возьмем, например, плату **Albatron PX875P Pro.** Для сборщиков молодая фирма **Albatron** интересна тем, что она сейчас активно завоевывает себе место под солнцем, а потому не завышает цену своих изделий.

На плате **Albatron PX875P Pro** имеются четыре гнезда для DDR-модулей памяти (максимальный объем 4 Гбайт). Гнезда выполнены из разноцветной пластмассы, но не ради красоты, а в помощь сборщику. Модули памяти рекомендуется устанавливать парами (чтобы они работали в быстром двухканальном режиме): одну пару в лиловые разъемы, другую — в зеленые.

При настройке BIOS придерживайтесь следующего правила: если вы используете один модуль памяти, устанавливайте максимальную частоту ее работы (т. е. **400** МГц для модулей **DDR400**, **333** МГц для **DDR333** или **266** МГц для **DDR266**). Если же вы установили два модуля, задайте тактовую частоту памяти так, чтобы она была вдвое меньше частоты шины процессора. Скажем, если последняя равна **533** МГц, настраивайте память на скорость **266** МГц. Таким способом вы выровняете пропускную способность процессора и памяти, получив максимальное быстродействие. А теперь давайте вернемся к системной плате **Albatron**.

В процессорное гнездо **Socket 478** можно устанавливать процессоры **Pentium 4 с** частотой до **3,4** ГГц (*в частности Prescott, см. CGW/RE, №2/2004, с. 136*), а после обновления программы BIOS — и более быстрые. Помимо традиционных разъемов **AGP 8x** и **PCI** на плате есть контроллер **Gigabit Ethernet** для подключения к быстрой локальной сети (а через нее — к Интернету) и шестиканальная звуковая микросхема с аналоговыми разъемами и цифровым выходом **SPDIF**. Кроме обычных жестких дисков с параллельным интерфейсом можно подсоединять модные ныне диски с последовательным каналом **Serial ATA**. По сути, здесь нет ничего лишнего, хотя лично мне хотелось бы видеть пару-тройку гнезд интерфейса **IEEE-1394**.

Плата **Albatron PX875P Pro** упакована в приятную золотистую коробку. В комплекте поставляются обычный набор кабелей плюс два кабеля **Serial ATA**, документация, компакт-диск с драйверами и переходник для вывода гнезд USB, не помещающихся на панели разъемов.

При тестировании **PX875P Pro** мы использовали процессор **Pentium 4** (ядро **Northwood**) с частотой **2,8** ГГц и **533**-МГц шиной. Мы установили в плату два **256**-Мбайт модуля памяти **DDR400** производства Samsung Electronics и настроили их на синхронную работу на частоте **266** МГц. На 20-Гбайт жестком диске **Maxtor D740-6L** была установлена операционная система **Windows XP Pro** с пакетом обновления **SP1** и драйверами **DirectX 9.** Графический контроллер **Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro (AGP 8x)** был настроен на разрешение **1024x768** с 32-разрядным представлением цвета и 24-битным Z-буфером в режиме без сглаживания при кадровой частоте **85** Гц.

Никаких неожиданностей и проблем при запуске платы не возникло. В программе BIOS мы нашли раздел, который очень понравится разгонщикам: в нем удобно собраны все настройки частот и напряжений питания. На случай, если плата в результате неаккуратного разгона не запускается, на ней предусмотрен сторожевой таймер, который вернет все настройки в исходное состояние.

Плата **Albatron PX875P Pro** в процессе тестирования работала устойчиво и быстро. Так, на тесте трехмерной графики **Futuremark 3DMark03** она показала великолепный результат **5042** баллов!

Мы остались весьма довольны платой **Albatron PX875P Pro**. Рекомендуем ее как недорогую основу для быстрого компьютера. **Иван Рогожкин**

Вердикт ★★★★★

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Выбираем предков

Говорят, что родителей не выбирают. Но можно с уверенностью сказать — в компьютерном мире это утверждение неверно.



Например, что является основой любого компьютера? Конечно же, «материнская» или, точнее, системная плата. Ну кто скажет, что ее нельзя выбрать? Еще как можно и даже нужно! И если вы вдруг решили этим заняться, например чтобы модернизировать свою игровую машину, поставив новый процессор или память, которую ваша предыдущая системная плата не могла вместить, то мы поможем вам с выбором. Прочтя эту статью, вы узнаете о двух современных системных платах для процессоров **AMD** — они могут стать отличной

основой вашего следующего компьютера. Одна подойдет для машины начального или среднего уровня, а на другой можно собрать настоящего игрового монстра! **Сергей Никитин**

Родитель из высшего общества

EPOX EP-8RDA3+

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **EPoX Computer** URL: **www.epox.com.tw** ЦЕНА: **$105**

Да будет вам известно, что компания **NVidia** выпускает не только графические процессоры **GeForce** для 3D-акселераторов, мечту о покупке которых многие лелеют, но еще и чипсеты (наборы микросхем) серии nForce, служащие основой системных плат для процессоров AMD Athlon. Описываемое здесь изделие **EP-8RDA3+** компании **EPoX** построено на наборе микросхем **nForce2 Ultra 400**. Вам это ни о чем не говорит? Странно... Тогда сейчас расскажу.

Плата **EP-8RDA3+** рассчитана на процессоры **AMD Duron** и **Athlon XP** с индексом производительности до **3200+** включительно и частотой шины до 400 МГц. Это значит, что в ней будет работать любой новейший 32-разрядный процессор от **AMD**. В нее также можно установить до 3 Гбайт оперативной памяти **DDR**. Если вы используете два одинаковых модуля, память сможет работать в быстром двухканальном режиме. А вот звуковой и сетевой контроллер в плату вставлять совсем не нужно, они встроенные, причем сетевых даже два! Зачем столько? Чтобы собрать домашнюю локальную сеть из двух компьютеров и подключить их оба к Интернету через выделенную линию, не используя никаких концентраторов.

На **EP-8RDA3+** также находятся разъем **AGP 8x** для графического акселератора, пять гнезд шины **PCI**, четыре порта **USB**, два разъема **IEEE 1394**, оптический и обычный выходы цифрового звука **S/PDIF**, два разъема для подсоединения жестких дисков с последовательным интерфейсом **Serial ATA** и два стандартных **IDE**-канала. Учтите, что два накопителя **Serial ATA** можно объединить в дисковый массив, значительно ускорив машину. Так что не раздумывайте — если хотите собрать мощнейшую игровую систему, эта плата вам наверняка подойдет: она имеет все необходимое.

Кроме перечня возможностей мне очень понравилась конструкция платы, все сделано так, чтобы облегчить жизнь пользователю. Рядом с гнездом для процессора нет никаких разъемов, конденсаторов и прочего, что могло бы помешать установке вентилятора или сломаться при этой самой установке. Обе микросхемы чипсета оснащены радиаторами, а одна еще и вентилятором. В правой нижней части платы расположен цифровой индикатор: он выводит диагностические коды самотестирования, по которым можно понять, с чем связана проблема, если машина не загружается.

EPoX EP-8RDA3+ — основа для мощного компьютера.

Помимо драйверов, документации и всех необходимых кабелей и переходников с платой поставляются программы **Norton Ghost, Symantec Personal Firewall** и **PC-cillin AntiVirus**.

Системная плата **EPoX EP-8RDA3+** подойдет всем, кто мечтает собрать мощную игровую систему.

Вердикт ★★★★★

«Мы из рабочих»

ACORP 7KT600

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Acorp** URL: **www.acorp.ru** ЦЕНА: **$61**

К сожалению, далеко не каждый геймер может позволить себе собрать компьютер из самый лучших компонентов. Многим приходится идти на компромиссы, в результате чего получаются машины среднего уровня. Основой таких машин может стать системная плата **Acorp 7KT600**.

Плата Acorp имеет средний размер, собрана она на чипсете **VIA KT600** и по основным возможностям очень напоминает плату от **EPoX**. Модель **7KT600** тоже рассчитана на применение процессоров **AMD Duron** и **Athlon XP** с частотой шины до 400 МГц, тоже позволяет установить до 3 Гбайт оперативной памяти **DDR**. Однако память в ней одноканальная, да и набор внутренних устройств на ней более бедный — имеется только звуковая микросхема. Встроенного сетевого контроллера нет — для некоторых сборщиков игрового компьютера это огромный недостаток: кошмар, как же играть с друзьями в **Counter-Strike**?!

Набор портов и гнезд стандартный — есть четыре разъема **USB**, пять гнезд **PCI** и порт **AGP 8x**. Жесткие диски с новомодным интерфейсом **Serial ATA** эта плата не обслуживает.

По удобству использования изделие Acorp также немного проигрывает плате от **EPoX**. Вокруг процессорного гнезда расположено несколько электролитических конденсаторов (выглядят как бочонки), которые могут помешать установке радиатора, особенно большого. А ведь именно большой и мощный вентилятор требуется быстрым процессорам **AMD**, которые славятся своим тепловыделением!

К сожалению, к нам в редакцию плата прибыла без коробки (вариант для сборщиков компьютеров), так что мы ничего не можем сказать о поставляемом с ней программном обеспечении. Но, зная компанию Acorp, можно не сомневаться — что-нибудь да прилагается.

Построенная на хорошем чипсете, но не обладающая широкими возможностями, плата **Acorp 7KT600** станет неплохой основой для игрового компьютера среднего уровня.

Acorp 7KT600 — системная плата для машины начального или среднего уровня.

Вердикт ★★★½☆

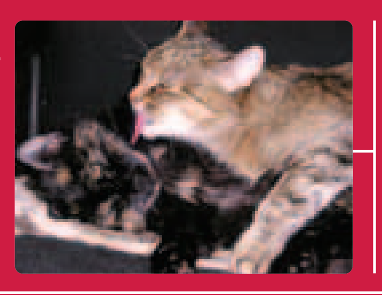
СДЕЛАЙ САМ

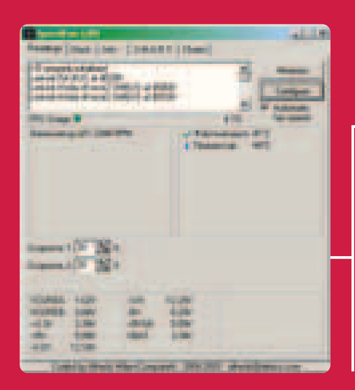
Настраиваем BIOS*

В этом номере нашего журнала мы завершим повествование о наиболее существенных параметрах BIOS, от правильной настройки которых зависят скорость и стабильность работы компьютера. Дмитрий Ерохин

* Окончание. Начало смотри в CGW/RE, № 1/2004, с. 126

Сегодня мы поговорим о параметрах BIOS, отвечающих за электропитание и распределение ресурсов машины. По традиции за образец примем одну из системных плат Abit, имеющую BIOS марки Phoenix-Award.



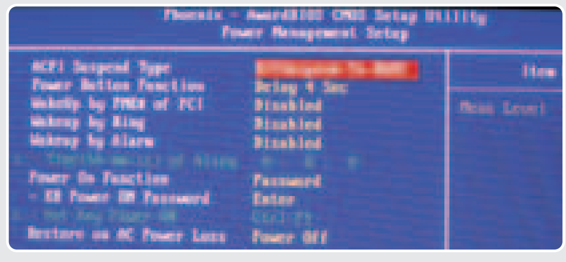


ПРАВИЛО №1
ПРОЯВЛЯЙТЕ ЗАБОТЛИВОСТЬ!

Это качество важно по отношению не только к людям, но и к компьютерам. Если вы установите «агрессивные» параметры в BIOS Setup, машина будет вести себя соответственно, норовя при всяком удобном и неудобном случае взбрыкнуть или зависнуть в самый неподходящий момент. Позаботьтесь о своем компьютерном друге, не перегружая его чрезмерной тактовой частотой (чем оградите от перегрева компонентов), — и он будет служить вам верой и правдой.

ПРАВИЛО №2
БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ!

Конечно, устоять перед соблазном разогнать компьютер трудно, ведь к этому косвенно призывают даже производители системных плат! Если вы из тех, кому скорости всегда не хватает, рекомендуем перед разгоном системы установить одну из утилит, следящих за состоянием компонентов компьютера и предупреждающих пользователя о том, что те или иные параметры превысили предельные значения. Например, загрузите из Интернета по адресу www.almico.com/speedfan.php небольшую бесплатную программу SpeedFan. После настройки она будет в системном лотке (рядом с часами) показывать температуру процессора или жесткого диска, а также позволит автоматически изменять скорость вращения охлаждающих вентиляторов и выполнять другие полезные действия.



ШАГ №1
НАСТРОЙТЕ ПАРАМЕТРЫ В РАЗДЕЛЕ POWER MANAGEMENT SETUP

Регулировки в этом разделе отвечают за энергосбережение и позволяют настроить параметры включения и выключения компьютера.

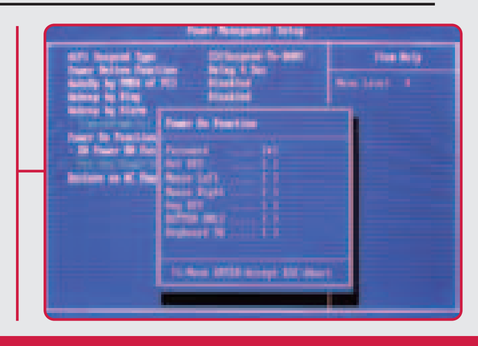
Параметр ACPI Suspend Type определяет, как машина будет себя вести при переходе в дремлющее состояние. Если системная плата достаточно новая, а операционная система рассчитана на такой режим (например, используется Windows версии 98 или более поздней), выберите здесь функцию S3 (Suspend to RAM). В этом случае задремавший компьютер будет выключен полностью, за исключением модулей памяти, в которых останется информация о машине на момент засыпания. И тогда достаточно будет нажать клавишу на клавиатуре, чтобы разбудить компьютер и вернуть его в прежнее состояние, включая не только операционную систему, но и все запущенные программы.

В пункте Power Button Function задается действие кнопки включения/выключения машины. По умолчанию установлено значение Instant-Off, т. е. при нажатии кнопки происходит немедленное выключение компьютера. Если же выбрать Delay 4 Sec, то для выключения машины нужно будет удерживать кнопку более четырех секунд, что удобно для страховки от случайного нажатия. Но имейте в виду, что в современных версиях Windows поведение кнопки выключателя питания зависит от соответствующей настройки в Панели управления (например, в Windows 2000 это значок «Электропитание», вкладка «Дополнительно»).

Группа параметров Wakeup... позволяет настроить компьютер так, чтобы он самостоятельно включался, когда происходят обозначенные здесь события. Опция Wakeup by PME# of PCI разрешает включение ПК при поступлении извне сигнала на PCI-плату (модем или сетевой адаптер). Опция Wakeup by Ring отвечает за включение компьютера при поступлении звонка на подсоединенный к системе внешний или внутренний модем. Если же включить опцию Wakeup by Alarm, то можно превратить свой ПК в будильник, который будет включаться сам в указанное время, а затем будить вас, например, с помощью какой-нибудь мелодии, добавленной в папку автозагрузки.

ШАГ №2
ВЫБЕРИТЕ ЭЛЕКТРОННЫЙ ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

Пункт Power On Function (и сопутствующие ему KB Power On Password и Hot Key Power On) служит для выбора альтернативного способа включения компьютера, когда, например, системный блок находится далеко под столом, и вам неудобно тянуться к кнопке питания. Здесь можно активизировать включение машины по нажатию специальной клавиши на клавиатуре, сочетания клавиш, кнопки мыши или при вводе указанного пароля. Причем в последнем случае кнопкой на корпусе запустить систему уже не удастся. Нижний параметр в этой группе настроек — Restore on AC Power Loss — интересен прежде всего тем пользователям, у кого дома нередко пропадает электричество. Если выбрать значение Power Off, то когда напряжение после сбоя будет подано вновь, компьютер останется выключенным. Если Power On, то вместе с подачей питания включится и машина. Если же указать значение Last State, то при подаче питания будет восстановлено то состояние компьютера (включен или выключен), которое было на момент сбоя.



ШАГ №3

НАСТРОЙТЕ ПАРАМЕТРЫ В РАЗДЕЛЕ PNP/PCI CONFIGURATION

Имеющиеся здесь настройки предназначены для распределения ресурсов установленных в компьютере устройств.

Параметр Force Update ESCD (принудительный сброс данных о системной конфигурации) в нормальном состоянии должен быть выключен. Активизировать его нужно только в тех случаях, если при установке в компьютер новой платы расширения происходит конфликт устройств, мешающий правильной загрузке операционной системы.

Пункт Resources Controlled By (метод назначения ресурсов) по умолчанию имеет значение Auto(ESCD), т. е. система сама присваивает устройствам на шине PCI прерывания (IRQ). Включать ручной режим (Manual) следует только тогда, когда неправильно срабатывает автоматический или, скажем, требуется зарезервировать какое-то конкретное прерывание, исключив его из списка автоматически распределяемых.

Опция PCI/VGA Palette Snoop (слежение за палитрой видеоадаптера VGA) предназначена для компьютеров, имеющих плату ввода видеосигнала или ТВ-тюнер устаревшего типа, поэтому сегодня, когда цифровые видеокамеры приходят на смену аналоговым, эта настройка уже неактуальна. Выключите ее.

Параметры Allocate IRQ to Video/USB отвечают за то, будут или нет назначаться прерывания для видеоадаптера и контроллера шины USB. Несмотря на вечный дефицит прерываний, в данном случае экономить не стоит, за исключением тех случаев, когда у вас нет USB-устройств и 3D-видеоакселератора.

Настройка PCI Latency Timer служит для назначения числа тактов шины PCI, в течение которого PCI-плата, поддерживающая режим арбитража шины (bus mastering), может управлять шиной. Оптимальное значение этой опции выяснить непросто, поэтому лучше оставить то, которое предлагается по умолчанию.

Серия параметров PIRQ_# Use IRQ No позволяет принудительно назначать фиксированные номера прерываний (IRQ) для устройств на шине PCI. Поскольку обычно в этом необходимости нет, можно положиться на волю ПК и везде выбрать значение Auto.

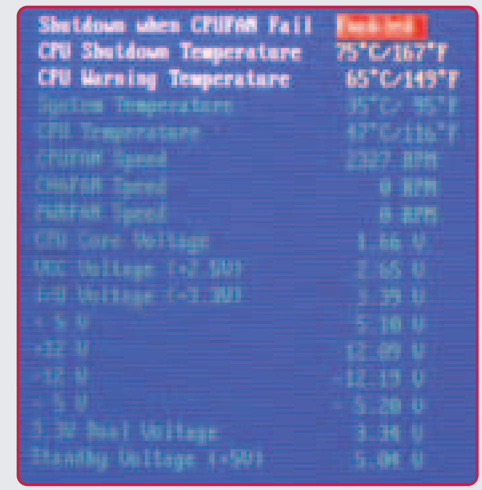
ШАГ №4

НАСТРОЙТЕ ПАРАМЕТРЫ В РАЗДЕЛЕ PC HEALTH STATUS

Большинство присутствующих тут параметров - информационные, показывающие текущие значения температуры, вольтаж блока питания и процессора, а также скорость вращения вентиляторов. Но есть и три очень важных для здоровья ПК изменяемых пункта.

Если включить параметр Shutdown when CPUFAN Fail, операционная система будет автоматически завершать свою работу в случае остановки вентилятора на процессоре. Во всех случаях (кроме тех, когда у вас в тумбочке много процессоров, и вы захотели испытать один из них на жаропрочность) этот параметр рекомендуется держать включенным.

В полях CPU Warning Temperature и CPU Shutdown Temperature указываются значения предельных температур процессора, при достижении которых компьютер будет соответственно подавать предупреждающий звуковой сигнал и автоматически выключаться. Чтобы установить значения температуры правильно, найдите на Web-узле производителя параметры вашего процессора. Также обратите внимание на текущую температуру процессора, показанную в поле CPU Temperature, чтобы не указать слишком низкое значение, иначе есть риск, что ПК выключится прямо во время игры.



ШАГ №5

НАСТРОЙТЕ ПАРАМЕТРЫ В РАЗДЕЛЕ, ПОСВЯЩЕННОМ ПРОЦЕССОРУ

Напоследок упомянем параметры, относящиеся к разгону системы. В платах фирмы Abit они находятся в разделе под названием SoftMenu III Setup.

В первых двух строках должны быть указаны марка процессора и его реальная (внутренняя) частота. Прежде чем что-то менять, удостоверьтесь, что вся информация здесь соответствует действительности. Если что-то не совпадает, возможно, нужно обновить BIOS компьютера.

Параметр CPU Operating Speed по умолчанию должен соответствовать заявленной частоте процессора. Если хотите рискнуть, то можете выбрать здесь значение User Define (определяется пользователем) и тогда станут доступными для изменения поля выбора частоты внешней шины и коэффициента умножения (External Clock и Multiplier Factor). Аккуратно варьируя эти параметры, вы и получите то, что называется «разогнанным» процессором. Следует только учитывать, что при повышении частоты процессора часто требуется осторожно увеличивать напряжение питания его ядра. Для этого нужно выбрать значение User Define в поле Power Supply Controller, чтобы получить доступ к полю CPU Core Voltage (и регулировкам напряжения других компонентов).

Параметр AGP Frequency позволяет изменять частоту работы шины AGP, повышая таким образом быстродействие графического адаптера.

В поле CPU FSB/DRAM ratio можно выбирать соотношение между частотой внешней шины процессора и частотой памяти, что требуется для нормальной работы памяти при разгоне процессора.

Если вы все же нарушите приведенное в начале статьи Правило №1 и установите слишком большую частоту процессора, из-за чего компьютер при загрузке даже не сможет приступить к самотестированию, а вы - войти в BIOS Setup, не паникуйте раньше времени. Чтобы вернуть исходную частоту и вызвать BIOS Setup, в системных платах бывают предусмотрены потайные ходы. Так, в нашей плате Abit для этого требуется при включении нажать клавишу Insert. Если в вашей модели такого способа нет, придется искать на плате перемычку сброса всех настроек BIOS в стандартные значения. Но вообще наш журнал настоятельно советует вам не гнаться за ускорением в доли процента и не подвергать свой компьютер нагрузкам, на которые он не рассчитан.

Поздравляем с приобщением к клану компьютерных гуру! Теперь вы знаете, как настроить BIOS. Не забудьте поблагодарить журнал *Computer Gaming World* за ценные советы.

СДЕЛАЙ САМ

Собираем QBiC

Производство компьютера в единичном экземпляре — не такое уж сложное дело. Просто следует быть сосредоточенным и аккуратным. Иван Рогожкин

Если вы хотите иметь действительно неординарную игровую систему, вам нужно будет немного потрудиться. В этой статье мы расскажем о том, как собрать компьютер Pentium 4 в конструктиве QBiC (читается «кубик») EQ3401A фирмы Soltek — шикарном прямоугольном корпусе серебристого цвета с откидывающимися крышками для накопителей. В комплект конструктива помимо корпуса входит уже установленная в нем системная плата, набор кабелей и винтов, а также документация и драйверы на компакт-диске.

Для сборки игровой машины вам потребуется приобрести: процессор Pentium 4 с радиатором, плату 3D-акселератора, жесткий диск, оптический накопитель и флоппи-дисковод, если вы до сих пор пользуетесь дискетами. Если же вы вместо них предпочитаете флэш-диски, учтите, что на передней панели «кубика» есть удобнейшая откидная крышка, под которой спрятаны USB-гнезда.



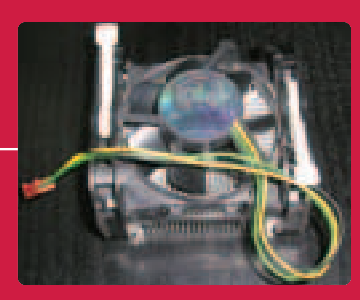
ПРАВИЛО №1
ПОДУМАЙТЕ О СВОИХ ПОТРЕБНОСТЯХ

Что касается внешнего вида, то QBiC EQ3401A выглядит просто сногсшибательно — словно граф среди простолюдинов. Вряд ли какой стандартный компьютерный корпус сможет соревноваться с ним по внешней привлекательности. Однако возможности расширения у «кубика» ограничены. В него можно установить три накопителя с внешним доступом (два пятидюймовых и один трехдюймовый) и жесткий диск. Разъемов для модулей DDR-памяти два, ее максимальный объем 2 Мбайт.

В системную плату «кубика» встроена шестиканальная звуковая микросхема и простенький графический акселератор, который весьма хорош для работы с текстами и игры в Диггера, но не годится для трехмерной графики и современных 3D-игр. Однако на плате имеется гнездо AGP 8x — в него можно установить полноценный графический акселератор марки GeForce или RADEON.

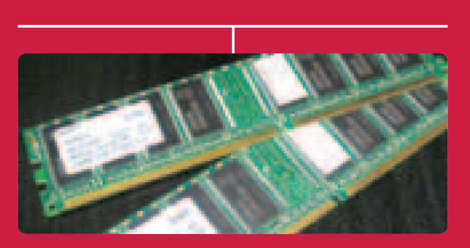
ПРАВИЛО №2
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ХОРОШИЙ РАДИАТОР

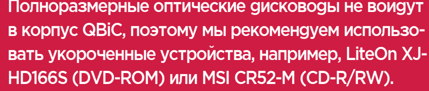
Для охлаждения процессора Pentium 4 лучше всего использовать интеловский радиатор, поставляемый в комплекте с коробочной версией процессора. Такая «железяка» точно поместится в конструктив QBiC и не будет громко шуметь.



ПРАВИЛО №3
ПРИОБРЕТИТЕ ДВА ОДИНАКОВЫХ МОДУЛЯ ПАМЯТИ

Благодаря тому, что в «кубике» используется интеловский чипсет i865G с двухканальным контроллером памяти, вы можете ускорить компьютер. Два модуля памяти, включенные в синхронном режиме, будут работать заметно быстрее, нежели один.



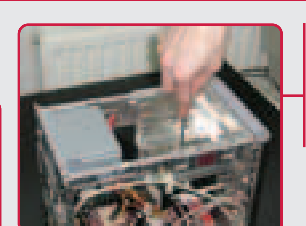


ПРАВИЛО №4
ИСПОЛЬЗУЙТЕ УКОРОЧЕННЫЕ НАКОПИТЕЛИ

Полноразмерные оптические дисководы не войдут в корпус QBiC, поэтому мы рекомендуем использовать укороченные устройства, например, LiteOn XJ-HD166S (DVD-ROM) или MSI CR52-M (CD-R/RW).

ШАГ №1
ИЗВЛЕКИТЕ КОРЗИНУ ДЛЯ НАКОПИТЕЛЕЙ

После того, как вы снимете крышку корпуса, выкрутите два винта, фиксирующие алюминиевую корзину, и снимите ее, предварительно потянув в сторону блока питания.





ШАГ №2
СНИМИТЕ БЛОК ПИТАНИЯ

Выкрутите три винта, которые держат блок питания, и извлеките его. Вынесите блок питания наружу, но кабели от корпуса не отсоединяйте, пусть он немного повисит на них.



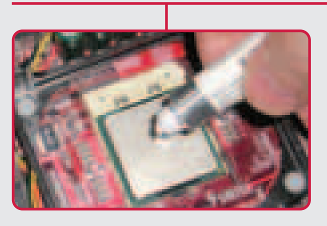
ШАГ №3
ВСТАВЬТЕ ПРОЦЕССОР В ГНЕЗДО

Для этого сначала поднимите рычаг, затем поверните микросхему так, чтобы золотистая треугольная метка на ней оказалась около рычага. Аккуратно вставьте процессор в гнездо, после чего закройте рычаг.



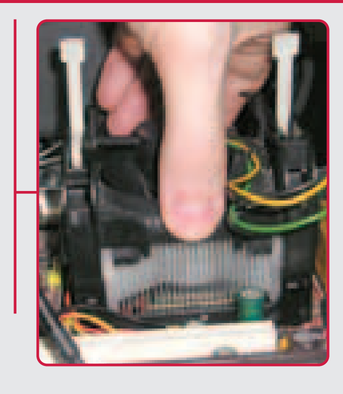
ШАГ №4
НАНЕСИТЕ ТЕРМОПАСТУ

Термопаста нужна для улучшения теплопередачи от крышки процессора к радиатору. Однако если вы приобрели новый радиатор, на его основание может быть уже нанесен слой термопасты. Если не уверены, сверьтесь с документацией на радиатор.



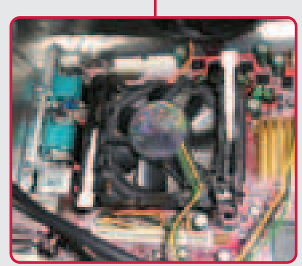
ШАГ №5
УСТАНОВИТЕ РАДИАТОР

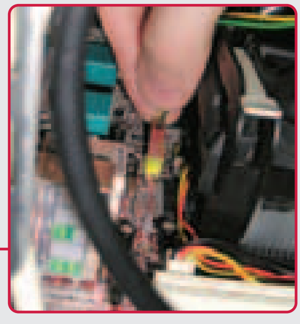
Аккуратно опустите радиатор так, чтобы края металлической решетки вошли в пластмассовую корзину, окружающую процессорное гнездо. Решительно надавите на корпус вентилятора до щелчка. Убедитесь, что за корзину зацепились все четыре зубца.



ШАГ №6
ПОВЕРНИТЕ РЫЧАГИ

Одновременно медленно поверните оба рычага с тем, чтобы прижать металлическое основание радиатора к крышке процессора. Для этого может потребоваться значительное усилие, пусть это вас не смущает.



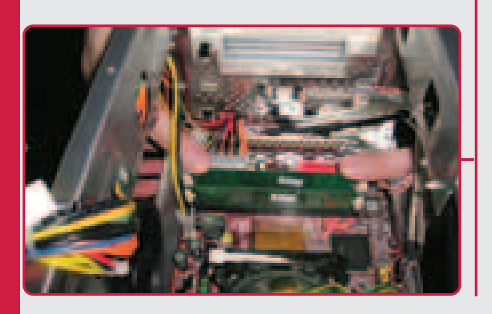


ШАГ №7
ПОДКЛЮЧИТЕ КАБЕЛЬ ВЕНТИЛЯТОРА

Подсоедините трехжильный кабель от процессорного вентилятора к желтому трехконтактному гнезду, отмеченному надписью CPU Fan.

ШАГ №9
ПОДКЛЮЧИТЕ ПЕРВЫЙ IDE-КАБЕЛЬ

Вставьте синий разъем белого IDE-кабеля в 40-контактное гнездо IDE 1, расположенное на краю системной платы. Второй конец кабеля мы позднее поключим к винчестеру.



ШАГ №8
УСТАНОВИТЕ ПАМЯТЬ

Разведите в стороны белые пластмассовые защелки. Сориентируйте модуль так, чтобы вырез на нем оказался над выступом в гнезде. Выровняйте модуль, вставьте его в пазы гнезда и решительно нажмите с обеих сторон. Обе белые защелки должны войти в пазы по бокам модуля. Повторите то же самое для второго модуля.



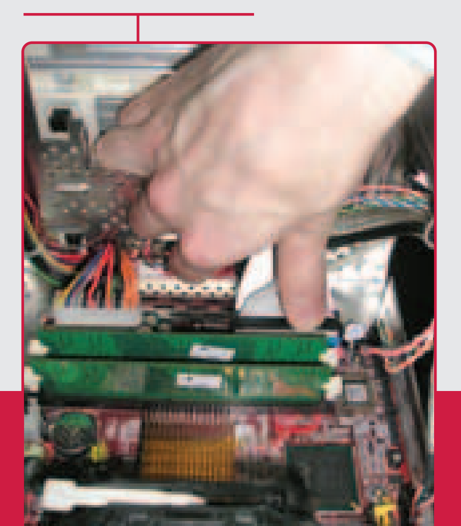


ШАГ №10
ПОДСОЕДИНИТЕ ВТОРОЙ IDE-КАБЕЛЬ

Вставьте одиночный разъем обернутого в трубку серого IDE-кабеля в 40-контактное гнездо IDE 2. Этот кабель вторым концом будет подключаться к оптическому накопителю.

ШАГ №11
ЗАКРЕПИТЕ ЖЕСТКИЙ ДИСК

Вставьте жесткий диск в нижний (поперечный) отсек корзины для накопителей и закрепите его четырьмя короткими винтами с дюймовой резьбой, прилагаемыми к QBiC.



ШАГ №12
ВСТАВЬТЕ CD-НАКОПИТЕЛЬ В КОРЗИНУ

Поместите оптический дисковод в верхний отсек корзины, предварительно сняв заглушку со стороны передней панели. Закрепите устройство четырьмя винтами с метрической резьбой, вворачивая их через продольную узкую прорезь (дисковод наверняка придется двигать вперед-назад).

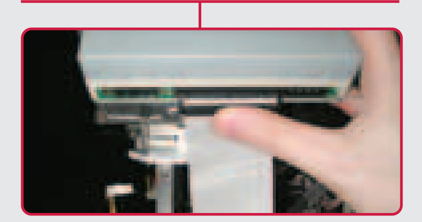


ШАГ №13
ПОДКЛЮЧИТЕ ВТОРОЙ РАЗЪЕМ БЕЛОГО IDE-КАБЕЛЯ К ЖЕСТКОМУ ДИСКУ

Убедитесь, что перемычка на накопителе стоит в положении Master. Назначение перемычек обычно указывается в наклейке на корпусе диска.

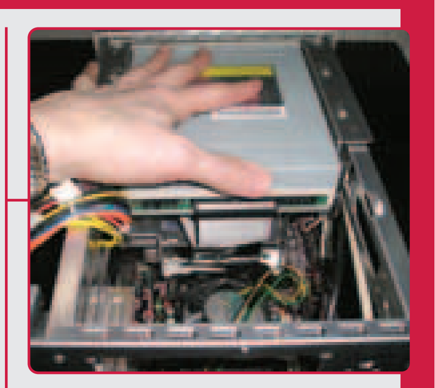
ШАГ №14
ПОДКЛЮЧИТЕ РАЗЪЕМ НА ВТОРОМ КОНЦЕ СЕРОГО IDE-КАБЕЛЯ К ОПТИЧЕСКОМУ НАКОПИТЕЛЮ

Убедитесь, что перемычка на дисководе стоит в положении Master. Назначение перемычек должно быть указано на торце устройства.



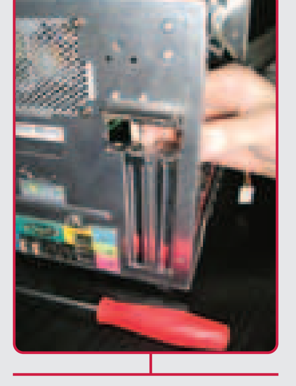
ШАГ №15
ВСТАВЬТЕ КОРЗИНУ В КОРПУС

Положите корзину на верхние кронштейны, сдвиньте кабели, если они попадут между корзиной и передней стенкой корпуса. Медленным движением задвиньте корзину вперед до упора. Закрепите ее двумя винтами, извлеченными при выполнении шага №1.



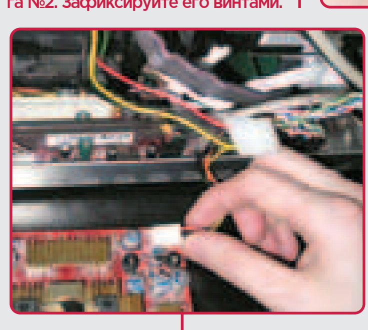
ШАГ №16
ПОДСОЕДИНИТЕ ПИТАНИЕ

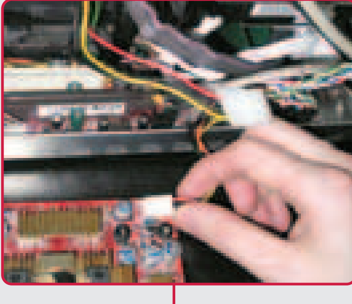
Подключите четырехконтактные разъемы, идущие от блока питания, к жесткому диску и оптическому накопителю. Для жесткого диска, расположенного поперек корпуса, используйте укороченный Г-образный разъем. Установите на место блок питания, снятый при выполнении шага №2. Зафиксируйте его винтами.



ШАГ №17
СНИМИТЕ СКОБУ

Отверните винты, фиксирующие скобы для крепления плат расширения. Подняв откидную металлическую крышку, извлеките крайнюю скобу.



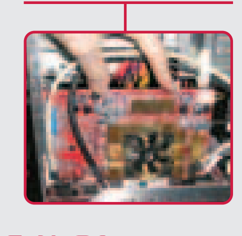


ШАГ №18
ПОДКЛЮЧИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПИТАНИЕ

Если на плате графического акселератора имеется разъем для усиления питающих линий, подсоедините к нему блок питания компьютера.

ШАГ №19
ВСТАВЬТЕ ГРАФПЛАТУ

Аккуратно разместите плату графического акселератора над гнездом AGP, выровняйте ее и с усилием вставьте в гнездо. Убедитесь в том, что защелка фиксатора на AGP-разъеме сработала.





ШАГ №20
ПРОВЕРЬТЕ КНОПКУ

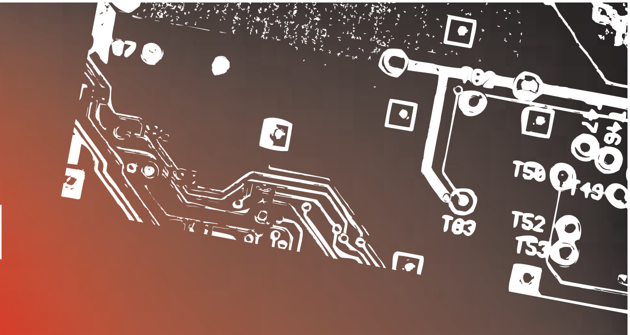
Откройте подпружиненную откидную крышку отсека с оптическим накопителем и нажмите на внешнюю кнопку выброса диска. Проверьте, передается ли нажатие, в случае необходимости отрегулируйте положение дисковода, сдвинув его вперед или назад. Для этого вам потребуется ослабить и потом вновь затянуть винты, прикрученные на *ШАГЕ №12*.



ШАГ №21
ПОЕХАЛИ!

Подключите к машине сетевой кабель, клавиатуру, мышь и монитор. Включите аппарат. Настройте BIOS и устанавливайте операционную систему. Если окажется, что лоток накопителя с трудом выезжает через откидную крышку, снимите с него торцевую накладку, как показано на рисунке.

Поздравляем! Вы своими руками собрали компьютер в мини-конструктиве Soltek QBiC. Теперь поблагодарите журнал *CGW* за идею и полезные советы.



Новый журнал о компьютерном железе

от создателей Хакер'а



Внутри ты найдешь:

- много, о-очень много тестов
- железные новости
- разгон процессоров
- вопросы и ответы
- обзоры новинок
- описание Hyper-Threading
- прошивка видеокарты
- инфа о мышках
- настройка CD-RW
- и это еще не все!

В ПРОДАЖЕ с 11 Марта



И НЕ ЗАБУДЬ:

ТВОЯ МАМА БУДЕТ В ШОКЕ

Как это делается…

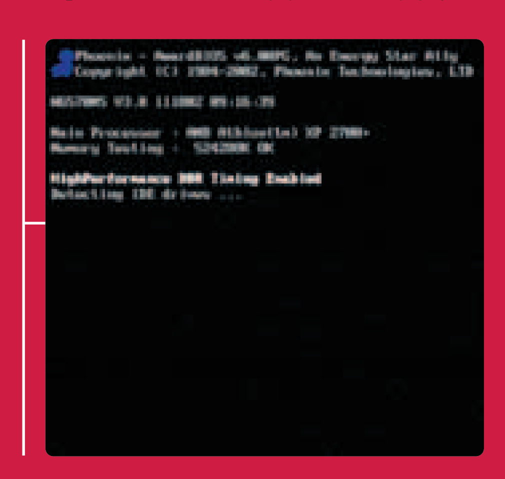
Увеличение мощности компьютера с помощью настроек BIOS. Джоэль Дарем

Как известно, 3D-игры являются наиболее требовательными к ресурсам компьютера программами. Одним из способов повысить быстродействие вашей системы является правильная настройка меню BIOS Setup. После изменения каждого параметра следует перезагрузить машину и запустить выбранную вами тестовую 3D-игру для проверки стабильности работы системы. Если компьютер глючит или виснет, следует снова зайти в BIOS и вернуть параметру его первоначальное значение.

ШАГ №1

Входим в меню BIOS Setup

Сразу же после включения компьютера на экране появляется т.н. экран POST (белые надписи на черном фоне), внизу которого написано, что нужно сделать, чтобы войти в меню BIOS (*Enter Setup*). Как правило, требуется нажать кнопку *Delete*, иногда — *F2* или еще какую-нибудь функциональную клавишу.





ШАГ №2

Ускоряем загрузку

Найдите в меню BIOS страницу, на которой присутствует опция Quick POST, Quick Boot или Quick Power On Self Test. Убедитесь, что она включена (*Enabled*) — это уменьшит время самотестирования компьютера перед загрузкой операционной системы. Затем найдите страницу с опциями загрузки и убедитесь, что ваш жесткий диск является первым загрузочным диском. Данную настройку всегда можно будет изменить, если вам потребуется загрузиться с дискеты или CD-ROM.

DRAM Timing — Manual
SDRAM CAS Latency
Bank Interleave — Disabled
Precharge to Active(Trp) — 3T
Active to Precharge(Tras) — 7T
Active to CMD(Trcd) — 3T
DRAM Command Rate — 2T Command
DRAM Burst Len — 8
Write Recovery Time — 3T
Dram Access Time — 3T

ШАГ №3

Настраиваем память

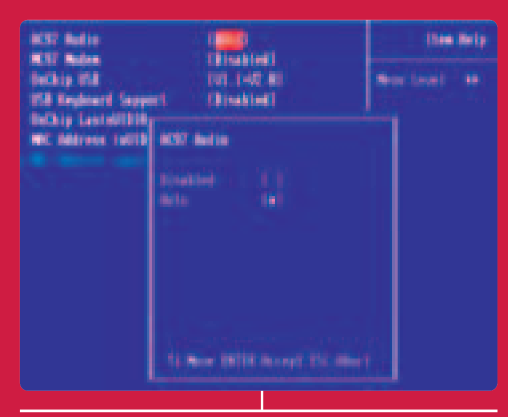
Найдите страницу с опциями настройки памяти — CAS Latency и DRAM Command Rate. Попробуйте понизить CAS Latency до 2, а DRAM Command Rate — до 1. Выключите функцию ECC, даже если установленная у вас оперативная память ее поддерживает, перезагрузитесь и проверьте стабильность работы компьютера.



ШАГ №4

Настраиваем AGP

Установите значение AGP Aperture Size равным половине всей оперативной памяти вашей системы (например, если у вас стоит 256MB RAM, то AGP Aperture Size должен быть равен 128MB). Убедитесь, что опция AGP Fast Write включена (Enabled) и что установлен режим AGP 4x (или 8x, если его поддерживают ваша видеокарта и материнская плата).



ШАГ №4

Последние штрихи

Отключите все опции, в названиях которых присутствуют слова Caching и Shadow. Отключите все встроенные периферийные устройства (Built-in Peripherals), которые вы не используете, например LAN Adapter, Sound Codec или RAID Controller. Убедитесь, что процессорные кэши первого и второго уровня (CPU L1 Cache и L2 Cache) включены (Enabled).

Железячные истории

Лойд Кейс представляет свой личный хит-парад игрового железа за 2003 год

Когда Уильям О'Нил попросил меня назвать пять лучших, по моему мнению, железяк прошедшего года, моей первой мыслью было: «Целых пять? Да где же я их найду?!» Однако когда я стал анализировать итоги года, список вещей, достойных войти в этот хит-парад, начал очень быстро расти, и мне даже пришлось, стиснув зубы, сокращать его. Пять представленных ниже игровых примочек — это ни в коем случае не *«Лучшее Железо Года»,* а всего лишь мои личные фавориты — вещи, которые я использовал много и часто и которыми остался доволен.



Мышь *Logitech MX900 Bluetooth* — идеальное сочетание формы и функциональности.

Athlon 64 FX-51

Компании AMD наконец-то удалось создать процессор, работающий с игровыми приложениями быстрее, чем Pentium 4 от Intel. Интегрированный контроллер памяти и поддержка DDR400 обеспечивают высочайшую эффективность работы с памятью и широкую полосу ее пропускания. Геймеры быстро оценили потрясающие возможности Athlon 64 FX-51, и сейчас в тестовых машинах всех солидных игровых журналов и сайтов уже стоят эти CPU.

Чипсеты Intel 865 и 875

Возможно, кому-то покажется странным, что, объявив лучшим процессором года Athlon 64 FX-51 от AMD, в качестве лучших наборов системной логики я называю чипсеты от Intel. Однако никакого противоречия здесь нет – указанные чипсеты являются идеальными вариантами для самого массового на сегодняшний день игрового CPU – Intel Pentium 4. Обе модели – и 875P, и 865PE – сделаны по одному и тому же конструктивному принципу и различаются только своим быстродействием и латентностью.

Первое и главное достоинство чипсетов – полная поддержка памяти DDR400. Поначалу предполагалось, что они будут поддерживать лишь стандарт DDR333, но инженеры Intel сумели-таки повысить частоту шины Pentium 4 с 167MHz до 200MHz (что соответствует DDR 800MHz). В результате полоса пропускания памяти расширилась, и эффективность работы с игровыми приложениями при той же самой частоте центрального процессора существенно возросла. Кроме того, чипсеты 875P и 865PE поддерживают Serial ATA, USB 2.0 и AGP 8x, что делает их наиболее надежными и универсальными на сегодняшний день наборами системной логики. А главное – видимо, именно с ними будет работать процессор Intel следующего поколения, носящий кодовое имя Prescott.

ATI Mobility Radeon 9600 Pro

Конкуренция компаний Nvidia и ATI на рынке видеокарт для настольных компьютеров становится все более ожесточенной, но пока что ни одному из соперников не удалось добиться явного преимущества. Зато в производстве графических процессоров для переносных систем ATI сумела вырваться вперед: акселератор Mobility 9600 (M10) полностью поддерживает DirectX 9 и отличается превосходной производительностью в игровых приложениях. Неся на борту четыре пиксельных конвейера и четыре текстурных блока, он, хотя и не может сравниться по мощности с последними моделями для настольных компьютеров, все же является отличным выбором для геймеров, которые хотят, чтобы их лэптоп был современной игровой платформой.

Мышь Logitech MX900 Bluetooth

Безусловно, это очень дорогая игрушка. Но зато она обладает большим радиусом действия (до 9 метров) и – что очень важно именно для игр – превосходной точностью и реакцией. Благодаря разработанному инженерами Logitech движку DSP MX мышь MX900 ничуть не уступает в удобстве и игровой эффективности своим проводным аналогам. Если же вы все-таки сочтете, что мышь MX900 чересчур дорога или тяжела для вас, рекомендую проводные модели MX500 и MX310 – по точности и реакции они ничуть не уступают MX900.

Корпуса серии Shuttle XPC

Появление корпусов Shuttle ознаменовало новую эру в истории PC-игр: отныне для мощного компьютера уже не требуется громоздкий и тяжелый системный блок. Стандарт Shuttle XPC оказался настоящим подарком для любителей LAN-вечеринок... И хотя рынок портативных корпусов очень быстро заполонили всевозможные подделки, компания Shuttle тоже не сидела сложа руки и недавно выпустила две новые модели, пока что не превзойденные конкурентами: мини-корпус для чипсета Intel 875P и процессора Pentium 4 и мини-корпус для компьютера на базе Athlon 64. **Лойд Кейс**

> **Пять представленных примочек — это ни в коем случае не *«Лучшее Железо Года»*, а всего лишь мои личные фавориты.**

Хит-парад Лойда Кейса

Лучшее железо прошедшего года



Athlon 64 FX-51

Чем порадует нас компания AMD после ошеломляющего успеха Athlon 64 FX-51? Время покажет. Скорее всего «война процессоров» между AMD и Intel будет по-прежнему идти с переменным успехом.



Intel 865 and 875 Chipsets

Наборы системной логики Intel 865 и 875 обладают широчайшими возможностями и поддерживают все самые современные стандарты и интерфейсы. Судя по всему, после выхода нового процессора Prescott схватка между Intel и AMD разгорится с новой силой.



ATI Mobility Radeon 9600 Pro

Видеокарта Mobility Radeon 9600 Pro (M10) от ATI — идеальный вариант для любителей гонять игры на лэптопе. А появившаяся недавно возможность апгрейдить переносные компьютеры делает данную карточку еще более привлекательной.



Shuttle XPC Series

Компактный форм-фактор — это уже наша с вами повседневная реальность. А новый Shuttle-компьютер от компании Voodoo — один из самых мощных и удобных на сегодняшний день.

ИГРОВОЙ ГИД

Не знаете, во что бы поиграть? На этих четырех страницах вы найдете ответы на все свои вопросы.



ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Age of Mythology: The Titans	1/04	Та же самая игра с новыми примочками.	★★★½☆
Age of Wonders: Shadow Magic	11/03	Гениальная стратегия, которую стоит купить хотя бы из-за встроенного в нее генератора случайных карт.	★★★★½
Apocaliptica	1/04	Настолько ужасно, что нет слов…	★½☆☆☆
AquaNox 2: Revelation	9/03	Почти книга. Причем хорошая. Очень.	★★★★½
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II	12/03	Второе рождение движка *Bf1942*. Рекомендуется всем. Однозначно.	★★★★½
Beyond Good & Evil (За Гранью Добра и Зла)	2/04	Поверьте, игра стоит того, чтобы на пару вечеров оставить в покое несчастных «терроров» из *CS* и нежить из *WarCraft III*.	★★★★½
Big Mutha Truckers	9/03	На удивление неплохо.	★★★☆☆
BloodRayne	8/03	Красавчик Данте из Devil May Cry сменил пол, поссорился с фрицами и перебрался на PC.	★★★½☆
Broken Sword: The Sleeping Dragon	2/04	Переход в 3D прошел успешно. Третья часть не посрамила памяти своих великих предков.	★★★★☆
C&C: Generals: Zero Hour	11/03	Все еще мило. Даже очень.	★★★½☆
Call of Duty	1/04	Игра настолько хороша, что хочется, чтобы она никогда не кончалась.	★★★★½
Chariots of War	11/03	Так же весело, интересно и красиво, как в Аравийской пустыне.	★★☆☆☆
Commandos 3	11/03	Лучшая из созданных по сей день puzzle-стратегий. Венец творения испанских пиротехников.	★★★★½
Conflict: Desert Storm 2 — Back to Baghdad	2/04	Временами неплохо, но намного хуже, чем могло бы быть.	★★½☆☆
Contract J.A.C.K.	2/04	Ни одна игровая серия не живет вечно, и *Contract J.A.C.K.* — первый признак угасания вселенной *NOLF*.	★★☆☆☆
Corvette	2/04	Местами съедобно. Временами совершенно неудобоваримо.	★★★☆☆
Crazy Taxi 3	2/04	Гениальное самокопирование на уровне однотипных аркад про Гарри Поттера.	★★½☆☆
Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	2/04	Хороший адд-он, рассчитанный исключительно на высокоуровневых ветеранов.	★★★½☆
Dark Fall: The Journal	11/03	Единственное, чего не хватает в коробке с игрой — это комплекта запасного сухого белья.	★★★★☆
Day of Defeat	8/03	Превосходный многопользовательский мод, единственным недостатком которого является почтенный возраст движка.	★★★★☆
Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre	2/04	Вам обеспечен не один десяток часов захватывающих действий, а родителям — легкий шок. Живой спецназ пришел к вам в дом.	★★★★½
Devil Whiskey	2/04	Отличная Old-Style RPG, наглядно демонстрирующая, что компьютерные ролевые игры в своем классическом виде могут быть актуальны и в начале XXI века. Всем поклонникам жанра — настоятельно рекомендуется.	★★★★☆
Disciples II (адд-оны)	10/03	Новые похождения мультяшных героев Добра и Зла по весьма выгодной цене.	★★★½☆
Dominions II: The Ascension Wars	2/04	Лучшая на сегодняшний день 4X-стратегия.	★★★★☆
Dungeon Siege: Legends of Aranna	1/04	Купите и запустите на соседнем компьютере — пускай себе играет.	★★½☆☆

CGW Рекомендует Хорошие игры про войну



Серия Battlefield 1942

Battlefield 1942 никогда не претендовал на то, чтобы называться реалистичным военным симулятором. Здесь все просто: выбираете профессию, садитесь в танк или самолет — и вперед! А чего стоят головокружительные трюки, периодически проделываемые самыми опытными игроками, — вроде снайперской стрельбы с крыльев летящих самолетов или прыжков без парашюта прямо в открытые люки стоящих на земле танков!



Call of Duty

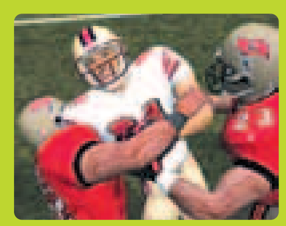
Безусловно, *Call of Duty* является одним из лучших шутеров 2003 года. Что, впрочем, неудивительно — ведь его создали те же люди, что в свое время сделали *MOHAA*. Возможность взглянуть на события Второй мировой глазами американских, британских и советских солдат, невероятный масштаб и потрясающая кинематографичность — вот главные достоинства этой игры.

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Empire of Magic	8/03	Этакая «белая ворона» жанра RPG — одновременно увлекательная и занудная.	★★★☆☆
Empires: Dawn of the Modern World	1/04	Выдающийся представитель бурно развивающегося поджанра «исторических RTS».	★★★★☆
Enclave	5/03	Последователь *Blade Of Darkness, Rune* и Draconus: *Cult of the Wyrm (DC)*. Молодой. Красивый. Очень энергичный.	★★★★☆
Endless Ages	10/03	Весьма оригинальный онлайновый проект, заслуживающий, несмотря на все свои недочеты, самого пристального внимания.	★★★☆☆
Enter the Matrix	8/03	В *Enter the Matrix* стоит сыграть ради роликов. Но не ради геймплея.	★★½☆☆
Eve Online: The Second Genesis	9/03	Графика и звук — супер, а геймплей — никакой...	★★☆☆☆
F1 Challenge '99-'02	9/03	Обязательная покупка для всех любителей *«Формулы 1»*.	★★★★½
FIFA 2004	2/04	С одной стороны — приставочный порт, а с другой — лучший на сегодняшний день футбольный симулятор.	★★★½☆
Final Fantasy XI	1/04	Очень добротная MMORPG, сделанная студией, от которой никто этого не ждал.	★★★★☆
FireStarter	12/03	Никаких прорывов — компиляция существующих наработок. Но при этом — абсолют «шутера на каждый день».	★★★½☆
Ford Racing 2	12/03	Гоночный симулятор для домохозяек и тех, кто по физике имеет пожизненный «кол».	★★★☆☆
Freedom Fighters	11/03	Гораздо менее пафосно и более интересно, чем может показаться поначалу.	★★★½☆
Freelancer	05/03	Лучший космический симулятор со времен *FreeSpace 2* и *Privateer*.	★★★★½
Ghost Master (Повелитель ужаса)	9/03	Игра для людей, уставших от приторно-добрых *The Sims* и однообразных экономических стратегий.	★★★½☆
Gothic II	2/04	Намного лучше, чем первая часть. Игра совсем чуть-чуть не дотягивает до того, чтобы стать классикой.	★★★★☆
Grand Theft Auto: Vice City	7/03	Увлекает, несмотря на самоповторы и осточертевшую мафиозную беллетристику. Но годом раньше было бы гораздо актуальнее.	★★★½☆
Halo	11/03	Пал смертью храбрых при переходе на другую платформу.	★★★½☆
Harry Potter: Quidditch World Cup	12/03	Достойный преемник FIFA 2004 с приставкой Kids Edition.	★★★½☆
Heaven & Hell: Live and Let Die	10/03	Могло бы быть лучше.	★★☆☆☆
Hegemonia: The Solon Heritage	1/04	Обычно ТАКОЕ распространяют бесплатно.	★★½☆☆
Hidden & Dangerous 2	2/04	Хорошее продолжение, подпорченное теми же самыми багами и проблемами AI, что и оригинал.	★★★½☆
High Roller	10/03	Лучшие игры жанра	★★★★½

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
и Power Chips		за последний год!	
Highway to the Reich	2/04	Дальнейшее развитие уникальной стратегической системы.	★★★★☆
Homeworld 2	11/03	Не *Cataclysm*, и даже не *Homeworld*.	★★½☆☆
IGI 2: Covert Strike	4/03	Виртуальная бондиана с кривыми ногами, короткими руками и стойкими тенденциями к кровопролитию.	★★★☆☆
Jetfighter V: Homeland Protector	2/04	Уникальная комбинация скуки и разочарования.	★★☆☆☆
Knights of the Old Republic	1/04	Новый шедевр от BioWare. Однозначно лучшая RPG года. По всей видимости, лучшая игра про *«Звездные Войны»* за все время существования этой вселенной.	★★★★★
Korsun Pocket	9/03	Лучший на сегодняшний день гексагональный варгейм.	★★★★★
Kreed	9/03	Неплохой шутер, особенно для любителей покопаться в запутанной сюжетной линии.	★★★½☆
Line of Sight: Vietnam	8/03	Вьетконговцы — грязные читеры. Попытка сделать «симулятор снайпера» провалилась.	★½☆☆☆
Lionheart: Legacy of the Crusader	11/03	В высшей степени несбалансированно, скучно, забагованно и бездушно.	★½☆☆☆
Lord of the Rings: Return of the King	1/04	Лучшая игра в своем жанре на PC за несколько лет. Лучшая игра по лицензии за этот год. Рекомендуется всем.	★★★★★
Lord of the Rings: War of the Ring	1/04	Для тех, кому мало *WarCraft III* и *Battle Realms*.	★★★☆☆
Madden NFL 2004	11/03	Лучший на сегодняшний день представитель серии *Madden NFL*. Но заранее настройтесь на покупку геймпада Logitech Dual Action.	★★★★½
Massive Assault	2/04	Походовые *«Лемминги»*.	★★☆☆☆
Max Payne 2	11/03	Лучшая игра осени, лучший экшен года, настоящая film noir love story.	★★★★★
Medal of Honor: Allied Assault—Breakthrough	12/03	Динамично, сложно и увлекательно, но цена не соответствует получаемому удовольствию.	★★★☆☆
Medieval: Total War-Viking Invasion	8/03	Кампания Dark Age, множество новых юнитов и кардинально улучшившийся геймплей делают *Viking Invasion* обязательным приобретением для всех любителей серии *Total War*.	★★★★½
Mercedes-Benz World Racing	11/03	Частично устраняет комплекс по отношению к владельцам «шестисотых». Только натуральные ингредиенты.	★★★½☆
Microsoft Flight Simulator 2004	10/03	Лучший в мире авиасимулятор без пушек и бомб.	★★★★½
Midnight Club II	10/03	Очень красиво и весело, невзирая на недочеты многопользовательского режима.	★★★½☆
Mistmare	12/03	Лучше просто выбросите 20 долларов в помойное ведро.	☆☆☆☆☆
Need For Speed: Underground	1/04	Все еще ждете от серии *Need For Speed* уровня *Porsche Unleashed?*	★★★½☆

Спорт — это весело

Как стать чемпионом



Madden NFL

10 опрошенных нами геймеров единодушно подтвердили, что *Madden 2004* — лучшая игра во всей линейке Madden.



Tony Hawk 4

Спасибо товарищу Тони Хоку за то, что он приобщил нас к самому экстремальному в мире виду спорта! Кроме того, где еще вы сможете увидеть Джанго Фетта на скейтборде? В *Эпизоде III?* Весьма сомнительно...



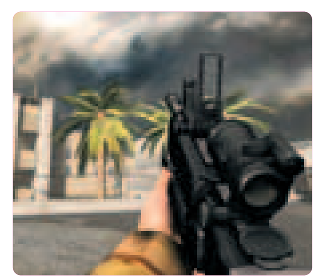
NHL 2004

Ice, ice, baby! *NHL 2004* делает огромный шаг вперед по сравнению со своим предшественником и устанавливает новые стандарты качества для хардкорных симуляторов хоккея.



Operation Flashpoint: Resistance

В последнее время геймеры стали как-то забывать про *Operation Flashpoint,* но поверьте, эта игра вполне стоит вашего времени и денег! Высочайший уровень детализации и суровый реализм *OFP* удовлетворят даже самых хардкорных любителей жанра Tactical Combat Simulation.



America's Army

Кто может сделать игру про армию лучше, чем сама армия? Конечно, при желании бесплатный шутер *America's Army* можно назвать «средством пропаганды и промывания мозгов», но даже самые упертые скептики не могут отрицать его объективных достоинств, главными из которых являются реализм и увлекательный геймплей.

Без патча — никуда

Срочно требуются бинты и костыли!



Temple of Elemental Evil

Когда фанаты сами выпускают патч к любимой игре — это позор для ее разработчиков. Целых два месяца нам пришлось ждать выхода официальной заплатки к *ToEE!* Безобразие!



Giants: Citizen Kabuto

Красивая, оригинальная, интересная и до предела забагованная игра. К счастью, следующее творение авторов *Giants — Armed and Dangerous* — получилось менее глючным. Возможно, причина была в том, что игра одновременно разрабатывалась и для приставок?..



UFO: Aftermath

Еще одна хорошая игра, которую без патча лучше вообще не запускать. В противном случае ожидайте самого худшего. Мы вас предупредили!

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Neighbors From Hell	1/04	Отличный способ провести один вечер.	★★★½☆
Neverwinter Nights: Shadows of Unrentide	9/03	Обновленный NWN с радикально улучшенной одиночной кампанией.	★★★★☆
Nexagon: Deathmatch	11/03	По сравнению с Nexagon игра «Камень, ножницы, бумага» кажется сложной и интересной стратегией.	★★☆☆☆
NHL 2004	1/04	Лучшая игра в линейке NHL.	★★★★★
No Man's Land	1/04	Еще одна безликая, штампованная RTS.	★★☆☆☆
Nosferatu: The Wrath of Malachi	2/04	Название — страшное. Игра — кошмарная.	★½☆☆☆
Patrician III	2/04	Патч к *Patrician II*, выдаваемый за новую игру.	★★½☆☆
Planetside	9/03	Если вас не пугает игра, посвященная бесконечной войне и предъявляющая сумасшедшие требования к компьютеру, то возможно, PlanetSide — это именно то, что вам нужно.	★★★★☆
Planetside: Core Combat	2/04	Хорошая идея, но неоправданно завышенная цена.	★★½☆☆
Postal 2: Share The Pain	2/04	Без особых эмоций...	★★★☆☆
Praetorians	4/03	Создатели Commandos перед началом работ вполне могли хотя бы заглянуть в учебник истории Древнего мира для средней школы.	★★★☆☆
Prince Of Persia: The Sands Of Time	1/04	Пески времени затягивают. Надолго.	★★★★½
Pure Pinball	8/03	Лучший на сегодняшний день симулятор пинбольных столов. Серия ProPinball заслуженно отдыхает.	★★★★½
Railroad Tycoon 3	1/04	Игру полюбят даже те, кто совершенно равнодушен к поездам и железным дорогам.	★★★★½
Rayman 3: Hoodlum Havoc	7/03	Если на свете существует идеальная аркада, то она называется Rayman 3.	★★★★½
Red Faction II	9/03	Жалкое зрелище. Душераздирающее зрелище.	★★☆☆☆
Republic: The Revolution	11/03	Прекрасная идея, плохая игра.	★★½☆☆
Rise of Nations	8/03	Авторы обещали «всего больше и лучше» и сдержали свое обещание. Но на фоне других «RTS нового поколения» игра практически ничем не выделяется.	★★★★☆
Robin Hood: Defender of The Crown (Робин Гуд: на Страже Короны)	2/04	Задорная смесь разноплановых аркад, обрамленных в легкомысленный сюжет с легендарными персонажами, — неплохое блюдо для геймера.	★★★★☆
Savage: The Battle for Newerth	12/03	Серьезный multiplayer, веселый как Worms. Редкая удача.	★★★★☆
SimCity 4: Rush Hour	1/04	Смещение акцента на управление транспортом сделало и без того великолепную игру еще лучше.	★★★★☆
Space Colony	1/04	Оригинальная комбинация The Sims и риал-тайм стратегии. К сожалению, довольно быстро надоедает.	★★½☆☆
Space Empires: Starfury	2/04	Нелинейный геймплей и полная свобода действий в сочетании с простотой и доступностью.	★★★★☆
Spellforce: The Order of Down	2/04	Коктейль на любителя. Максимум ингредиентов — минимум выхлопа.	★★★½☆
Star Trek: Elite Force II	9/03	Амбиции были большими, а вот реализация, увы, подкачала.	★★★½☆
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	10/03	Могло бы быть значительно лучше.	★★½☆☆
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	9/03	Прекрасный подарок всем поклонникам Morrowind. Рекомендуется ТОЛЬКО обладателям высокоуровневых персонажей.	★★★★☆
The Fate	10/03	Бывает хуже, но редко.	★½☆☆☆
The Hobbit	2/04	Стандартная приставочная аркада, слегка приправленная «элементами Толкиена».	★★☆☆☆
The Simpsons: Hit & Run	2/04	Лучший в мире клон *GTA3*, обязательное приобретение для всех фанатов Симпсонов.	★★★★½
The Sims: Makin' Magic	1/04	Чудесно и прелестно.	★★★★☆
The Sims: Superstar	8/03	Еще один увлекательный add-он к самой популярной игре всех времен и народов.	★★★★☆
The Temple of Elemental Evil	1/04	Еще одна хорошая игра пала жертвой багов. Ура.	★★½☆☆
Tiger Woods PGA Tour 2004	12/03	Игра придется по вкусу как хардкорным ветеранам виртуального гольфа, так и казуалам.	★★★★½
Titans of Steel	2/04	Типичная игра «старой школы», рассчитанная на весьма специфическую аудиторию.	★★½☆☆
Tomb Raider: The Angel of Darkness	10/03	Некогда славная серия окончательно деградировала.	★½☆☆☆
Tony Hawk's Pro Skater 4	11/03	Счастливые обладатели геймпадов получили возможность насладиться сумасшедшей ездой на скейте без риска попасть в больницу.	★★★★☆
Trackmania	2/04	Бесконечно увлекательно, если проникнуться духом пресловутого community и вспомнить кое-что из детства.	★★★½☆
Tron 2.0	10/03	Лучшая в этом году игра по кинолицензии. И вообще одна из лучших игр 2003 года.	★★★★½
UFO: Aftermath	1/04	Хорошая игра, которую следовало бы выпустить на три недели позже и в комплекте с большим патчем.	★★★☆☆
Uru: Ages Beyond Myst	2/04	Немножко хороших головоломок, немножко плохого экшена, никакого сюжета — остается лишь скрестить пальцы и ждать запуска онлайнового режима.	★★★☆☆
WarCraft III: The Frozen Throne	9/03	Множество классных нововведений, предъявляющих еще более высокие требования к скорости и реакции.	★★★★☆

4 игры, которые не следует покупать

Плохие игры про войну



American Conquest: Fight Back

Первые американские колонисты видели свою цель в том, чтобы пересечь материк с востока на запад и выйти к Тихому океану. Судя по всему, целью создателей *American Conquest: Fight Back* было довести нас до нервного тика и язвы желудка на нервной почве.



Republic: The Revolution

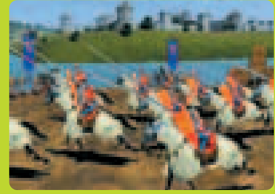
Вам нужна революция? Поиграйте в *Republic: The Revolution* — и у вас навсегда пропадут подобные нездоровые желания. Одно из главных разочарований прошлого года.

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Warlords IV: Heroes of Etheria	12/03	Легенда вернулась. Для всех настоящих стратегов — must have. Казуалам и спинномозговым геймерам просьба не беспокоиться.	★★★★½
Warrior Kings: Battles	12/03	Хорошая игра. Но мы хотели стакан крепкого виски, а получили кружку теплого молока.	★★★½
Will Rock	8/03	Лучший симбиоз мясного шутера и познавательной лекции на тему древнегреческой философии.	★★★½
World War II: Frontline Command	10/03	Неудобный интерфейс, скучные миссии, полное отсутствие реализма. Зато документальные кадры — просто шикарные!	★★
Worms 3D	1/04	Настолько же посредственно, насколько гениален оригинал.	★★★
XIII	2/04	Бельгийский шутер удивительно многогранен: он то весел, то откровенно утомителен, то интересен — а то невыразимо скучен.	★★★
12 стульев	5/03	Хороший дом, хорошая жена, хороший квест — что еще нужно, чтобы скоротать вечер...	★★★½
Антанта	10/03	Проект наполовину интересен, наполовину оригинален, наполовину понятен. Поэтому и оценка — половина от максимума.	★★
Блицкриг	2/03	Дань прошлому. Игра настоящего. С великим будущим.	★★★★½
Глаз Дракона	2/03	Крайне интересный и самодостаточный проект, который приглянется всем любителям красивых, вдумчивых игр и, конечно же, ценителям драконов.	★★★★
Демиурги 2	10/03	*«Демиурги»* умерли, да здравствуют *«Демиурги 2»*!	★★★★½
Завоевание Америки	1/03	Одна из лучших RTS со времен появления жанра. Претенгент на архивы, скрижали и сердца любителей – всерьез и надолго.	★★★★½
Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо	8/03	*American Conquest* – одна из лучших стратегий всех времен и народов. Этот адд-он только добавляет лавров победителю.	★★★★
Заклятие	1/03	Очень легкая, ласкающая зрение и слух игруля. Возвращает лет на 10 назад, в эмбриональное состояние ребенка, не способного оторваться от монитора.	★★★
Златогорье 2	10/03	Очень грамотная RPG. Приятная, качественная, сбалансированная и просто красивая. Простенько, но со вкусом.	★★★★
Ил-2: Забытые сражения	4/03	Лучший симулятор всех времен и народов перерос в Самый Лучший симулятор всех времен и народов.	★★★★★
Князь II	4/03	Настоящий подарок поклонникам первой части. Для всех остальных — неплохая возможность познакомиться с легендами Лесной страны.	★★★★

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Конфликт: Буря в Пустыне II	1/04	Еще одна игра пала в неравной борьбе с приставками.	★★½
Космические рейнджеры	3/03	Очень удачное сочетании военной космической стратегии, торгового симулятора и аркадных леталок.	★★★★½
Магия войны: Тень повелителя	10/03	3D-стратегия в реальном времени с крупной примесью RPG, повествующая об эпических сражениях, потрясших одну из вселенных.	★★★★
Механоиды	2/04	Смешение жанров не всегда идет играм на пользу. *«Механоиды»* — счастливое исключение из этого правила.	★★★★
Операция Silent Storm	9/03	Самый правильный *Jagged Alliance*, перенесенный во времена Второй мировой. Если бы не мелкие погрешности, можно было бы поставить игре «отлично».	★★★★½
Осада (Besieger)	1/04	Достойно похвал, достойно покупки, достойно игры. Играйте, господа.	★★★★
Петька 4: День независимости	9/03	Трудно пройти мимо очередной части старейшего российского квеста, несмотря на неуклюжие заимствования из фильмов, провалы в логике и массу несмешных шуток.	★★★
Пираты Карибского Моря	8/03	Лучшая игра на пиратскую тематику. Одна из самых интересных и необычных RPG за последнее время. А какая там вода!..	★★★★
Робин Гуд: Легенда Шервуда	2/03	Это просто наркотик. Дойдя до конца и посмотрев финальный ролик, я... создал нового игрока и пошел в Шервуд по новой.	★★★★½
Смертельные грезы	5/03	Крайне необычная RPG, креатив бьет через край. Великолепные задумки достойно воплощены в жизнь, хотя баги временами треплют нервы.	★★★
Солдаты Анархии	8/03	Очередной Wargame. Неплохой сюжет, первоклассная графика. Для любителей жанра — лучше не придумаешь.	★★★★
Тайна третьей планеты	1/04	Хорошая детская игра. Такое сейчас редко встречается.	★★★½
Талисман	1/04	Душераздирающее зрелище.	★★
Тортуга: Пираты Нового Света	1/04	Отличная основа для потенциального хита. Но сейчас — слабовато.	★★★
Ударная Сила (Fair Strike)	1/04	Неплохой режим симулятора, испорченный тоскливостью игрового процесса.	★★★½
Чейзер: Вспомнить все	9/03	Лучший шутер по сюжетной линии одиночной кампании. Захватывает почище любого новомодного киноблокбастера.	★★★★
Черный Оазис	1/03	Немного страшного, скорее даже противного. Много смешного, особенно для любителей стихов про маленького мальчика, который нашел пулемет. А в целом — очень удачный квест.	★★★½

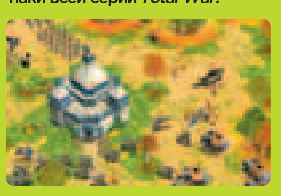
Давным-давно...

Вершим историю своими руками



Medieval: Total War

Лучшая на сегодняшний день «глобально-историческая» стратегия. Высочайший уровень детализации, соответствие историческим реалиям, превосходная графика — отличительные признаки всей серии *Total War*.



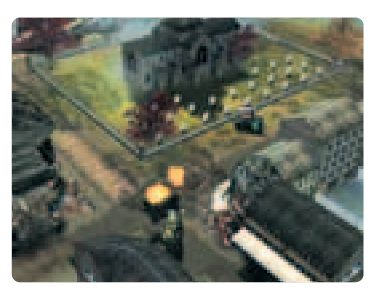
Адд-он к Age of Mythology

К борьбе за мировое господство, разгоревшейся между Греками, Египтянами и Викингами, присоединились Атланты. Жизнь стала еще веселее.



No Man's Land

Ничего инновационного или особо сногсшибательного в *No Man's Land* нет, но любителям традиционных RTS игра доставит массу удовольствия.



World War II: Frontline Command

Неудобный интерфейс, скучные сценарии, ни малейшего намека на реализм. Единственное достоинство игры — документальные кадры между миссиями. Но все равно лучше их смотреть по телевизору.



World War II: Panzer Claws

Оригинальное польское название этой игры — «Pazury pancerne». Но, честно говоря, ей намного больше подошло бы имя «Suxx». Редкостный отстой.

Я люблю игры!

Игры сделали меня таким, какой я есть, и за это я им благодарен

Каждый день мне приходит множество писем и после того как их просветят рентгеном и обезвредят наши эксперты-взрывотехники я их, как правило, читаю. И знаете, чем больше читаю, тем сильнее расстраиваюсь из-за того, что многие из вас почему-то считают меня злым и вечно недовольным пессимистом-брюзгой. Друзья! Уверяю вас, что сотрудники *CGW* — включая и меня — отнюдь не являются такими сварливыми и раздражительными нытиками, как вам представляется (хотя Джефф Грин временами действительно напоминает полуразложившегося зомби, умершего два года назад). Нет, дорогие наши подписчики и розничные покупатели, на самом деле мы — романтики и поэты игрового мира, сентиментальные фанаты, источающие нежность и любовь ко всему, что нас окружает — к дружному коллективу *CGW*, к пышной шевелюре Даррена Глэдстоуна, которой позавидовал бы любой Вуки, а главное — к играм. И поверьте, никто на свете не любит игры больше, чем я!



Чем они питаются? Куда справляют естественные потребности? Потрясающее самопожертвование с их стороны!..

Я обожаю прекрасные и загадочные миры, создаваемые авторами современных игр. Проведя всего лишь 20 минут в *Railroad Tycoon III,* я перенесся душой в далекое прошлое — и пышущий паром локомотив помчал меня по равнинам Техаса, а я играл в вист против целой компании шулеров, ухаживал за светскими дамами в вагоне-ресторане и хохотал от радости, на полном ходу вышвырнув из поезда безбилетных бродяг, случайно обнаруженных мной в вагоне для скота, — прямиком на полуметровые шипы высоченных кактусов, растущих вдоль железной дороги. Убаюканный мерным стуком колес, я как будто воочию наблюдал великолепный закат в прерии, пока сон окончательно не сморил меня... и я не брякнулся головой об стол, потеряв при этом одну из контактных линз. Черт побери! Проклятая линза выскочила из моей налитой кровью глазницы и разрушила всю магию игры — и пока я ползал на коленях по грязному ковру под столом, я снова и снова задавал себе вопрос: «Неужели это был просто сон?» Разумеется, сон! Я заснул за игрой — подобно тому, как всегда засыпаю в настоящих поездах. Воистину, *Railroad Tycoon III* — гениальная игрушка!

Не менее гениален, впрочем, и чудесный мир *Contract J.A.C.K.,* в котором опытные профессиональные убийцы настолько ослеплены желанием во что бы то ни стало уничтожить меня, что не обращают внимания на своих товарищей, то и дело падающих замертво от моих выстрелов из снайперской винтовки. Никакой реакции! Вот это, я понимаю, магия!.. Впрочем, и это пустяки по сравнению с тем, что вытворяют киллеры в *XIII*. Эти прислужники зла настолько сильно хотят убить меня, что никогда — слышите, НИКОГДА! — не промахиваются, мало того — невероятная преданность долгу позволила им перешагнуть границы физических возможностей обычного человека и вырастить у себя под ногами сторожевые вышки, чтобы всегда быть начеку... Бред? А как иначе можно объяснить то, что противники стоят на вышках, где нет никаких лестниц, с помощью которых бандиты — или я! — могли бы попасть на такую высоту. Как они получают боеприпасы? Чем питаются? Как справляют естественные потребности? Потрясающее самопожертвование с их стороны!.. Выражаю свою искреннюю благодарность гениальному программисту, создавшему этих бедолаг.

Кроме того, я сердечно благодарен всем варгеймам и стратегиям — благодаря им я осознал ту важнейшую роль, которую каждый юнит играет в бою. Теперь, когда мы с семьей смотрим *«Спасти рядового Райана», «Храброе Сердце»* или даже *«Властелина Колец»*, а моя обожаемая супруга вслух удивляется, зачем на свете вообще нужна пехота, я могу ответить ей 17-минутной лекцией, разъясняющей ключевую функцию, которую пешие солдаты выполняют в бою, и жене совершенно нечего сказать, кроме как: «Почему бы тебе тихо не умереть во сне?»

Я люблю знания, игры несут нам знания — значит, я люблю игры! Например, если бы не *Age of Empires II,* я, наверное, никогда бы не узнал, что такое требушет и как надо правильно произносить это слово. А благодаря серии *Civilization* я знаю, что такое «Торговая компания Адама Смита» — или хотя бы предполагаю, что такое «Торговая компания Адама Смита». То есть я знаю, что такая компания существует, что это крупное предприятие и отличный бонус в *Civilization.* А поскольку никто из окружающих меня людей не имеет о «Торговой компании Адама Смита» ни малейшего понятия, я могу время от времени упоминать ее название на торжественных мероприятиях и дружеских пикниках, пугая обывателей своими глубокими познаниями о чем-то очень внушительном и важном и приобретая репутацию Знающего Человека. (Предостережение нашим читателям: не поддавайтесь искушению упоминать о «Торговой компании Адама Смита», находясь в банках и других финансовых учреждениях, — ничего хорошего из этого не выйдет. Поверьте мне — я проверял.)

Я люблю игры, потому что они дают мне возможность изучить такие навыки, о которых в обычной жизни не приходится даже мечтать. И хотя я никогда не играл в настоящий хардкорный авиасимулятор, опыт, полученный благодаря *Wing Commander* и *X-Wing*, заставляет меня искренне верить в то, что я вполне смог бы управлять самолетом, если бы во время полета пилот, второй пилот, штурман, стюардессы и все пассажиры на борту, имеющие пилотские права, вдруг скоропостижно скончались...

Вообще благодаря тому, что я играю в игры, моя жизнь и жизнь всех, кто меня окружает, стала несравнимо богаче, чем раньше. Я могу небрежно попросить официанта в мексиканском ресторане принести мне «Соус Чили +5». Благодаря *Knights of the Old Republic* я почти готов простить Джорджу Лукасу *Эпизоды I* и *II*. Поскольку я играл в свое время в *Myst*, я могу ремонтировать солнечные часы, телескопы и паровые машины любой сложности. А главное — я больше не боюсь механических лягушек-убийц!..

Роберт Кофрей
robert_coffey@ziffdavis.com

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА УЭЙШАКА

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

МОРСКОЙ ОХОТНИК • FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH • ВСЕЛЕННАЯ WIZARDRY

МАРТ • 03(22) 2004